

FACULDADE DE ARQUITECTURA
Universidade Técnica de Lisboa

A CIDADE COMO PERSONAGEM NO CINEMA



Sofia Xavier Ávila

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em Arquitectura
com especialização em Planeamento Urbano e Territorial

Orientador Científico:
Professor Carlos Figueiredo

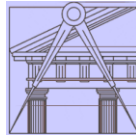
Júri:

Presidente: Doutor José Duarte Centeno Gorjão Jorge

Vogal: Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

Vogal: Doutora Isabel Maria Augusto Sousa Rosa

Lisboa, Julho de 2011



FACULDADE DE ARQUITECTURA
Universidade Técnica de Lisboa

Título da Dissertação: A Cidade como personagem no cinema

Nome do Aluno: Sofia Xavier Ávila

Orientador: Professor Carlos Figueiredo

Mestrado: Integrado em Arquitectura com especialização em Planeamento Urbano e Territorial

Data: Julho de 2011

RESUMO

A cidade é o habitat natural do Homem, esta é a expressão física do seu espaço existencial. A sua estrutura dá-lhe um centro, uma orientação e uma localização.

Cada cidade tem uma identidade própria expressa na arquitectura e consequentemente na malha urbana. Esta é o resultado da cultura de um povo adquirida através da sua memória colectiva.

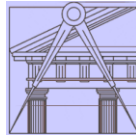
O cinema é a arte da ilusão espacial. O que vemos pode ter como base um espaço existente, mas a sua representação é sempre efeito de uma manipulação do espaço, de modo a criar a imagem pretendida.

A narrativa cinematográfica gira em volta das personagens e da interacção que existe entre elas e destas com o espaço. A cidade utilizada para cenário, quer seja real ou fictícia, tem um papel importante na delimitação do espaço de acção dos actores, definindo toda a sua movimentação, fazendo com que a sua presença seja tão relevante como qualquer uma das personagens principais.

Os objectivos principais deste trabalho são demonstrar a importância da cidade na construção espacial cinematográfica, compreender de que forma é que o tema de um cenário pode ser relevante na narrativa visual de um argumento, mesmo quando esse espaço não existe na realidade e é completamente construído em estúdio ou por computação e finalmente demonstrar a importância da cenografia na construção da representação visual da cidade.

Conclui-se que o cinema apenas é possível devido à compreensão do espaço físico onde o Homem existe. Por outro lado a cidade de hoje é o resultado de uma concepção arquitectónica que também tem como base um conceito cenográfico.

Palavras chave: Cidade, Identidade, Espaço, Cinema, Personagem, Cenário.



FACULDADE DE ARQUITECTURA
Universidade Técnica de Lisboa

Título da Dissertação em Inglês : The city as a character in film

Nome do Aluno: Sofia Xavier Ávila

Orientador: Professor Carlos Figueiredo

Mestrado: Integrado em Arquitectura com especialização em Planeamento Urbano e Territorial

Data: Julho de 2011

ABSTRACT

The city is the man's natural environment. It is his physical structure that gives him a center, an orientation and a placement, becoming the expression of his existential space.

Each city has its own identity, expressed through architecture and urban space, as the outcome of the cultural memory of people.

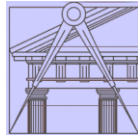
Film is the art of spatial illusion. What we see can be based on reality but its representation is always the effect of space manipulation, in order to achieve the intended image.

The cinematographic narrative turns around characters and their interaction with each other and the surround space. When the city is used as a set, whether real or faked, it has an important role determining the actor's movement through the delimitation of space. This makes its presence as significant as any of the main character.

The main goals of this work are: to demonstrate the importance of the city in the cinematic space construction; to analyze how the theme of the set can be relevant in the visual telling of the script, even when the location is completely built in a "black box" studio or through a computer; and finally to prove the importance of production and set design in the construction of the city visual representation.

One can conclude that film is only possible through the understanding of man's physical space where he exists. On the other hand, today's cities are the result of an urban and architectural conception that is also based on a scenic approach.

Keywords: City, Identity, Space, Film, Character, Set Design.



FACULDADE DE ARQUITECTURA
Universidade Técnica de Lisboa

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer à minha família pelo apoio incondicional e sem a qual nunca teria a oportunidade de estudar, e a persistência para chegar a esta etapa final.

A todos os meus amigos pela dedicação permanente.

A todos os meus colegas de curso pela motivação constante nesta caminhada comum.

E finalmente ao meu orientador, Professor Carlos Figueiredo, pelo acolhimento deste projecto, pela orientação no estudo, e pela ajuda e tempo dispensado para a conclusão do trabalho final.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
ESTADO DA ARTE	7
CAPÍTULO I A Cidade	10
I.1 A cidade como referência no espaço humanizado	11
I.2 A cidade vernacular e a cidade planeada	22
I.3 A cidade como reflexo das culturas e do tempo	36
CAPÍTULO II Modelos de Cidade	40
II.1 A cidade com génese na Tradição	41
II.2 A cidade com génese no Poder	44
CAPÍTULO III Espaço Cénico, o mundo ficcional da acção	47
III.1 A referência do espaço físico determinando o mundo da ficção e o seu uso	48
III.1.1 A evolução da caixa cénica ao espaço cinematográfico	50
III.1.2 A construção mental de um espaço infinito e ficcional no cinema	54
III.1.3 Narrativa e continuidade na acção e no enredo do espaço ficcional do cinema	58
III.1.4 O espaço cénico apropriado pelas personagens e como seu reflexo	65
CAPÍTULO IV A Cidade como personagem	67
IV.1 A credibilidade e autenticidade do espaço cénico	68
IV.2 A cidade como cenário	70
IV.3 A cidade e o seu espaço como suporte da vivência existencial	72
IV.4 A cidade da ficção cinematográfica como personagem	74
CAPÍTULO V Estudos de caso	78
V.1 <i>O Fabuloso destino de Amélie Poulain</i>	79
V.2 <i>Blade Runner</i>	105
CONCLUSÃO	131
BIBLIOGRAFIA	142

Introdução

O tema escolhido para o desenvolvimento deste trabalho foi: *A cidade como personagem no cinema*. Este tema tem como objectivo a conclusão do Mestrado Integrado em Arquitectura com especialização em Planeamento Urbano, que se pretende que seja um estudo que se debruce sobre as questões do ambiente urbano na actualidade. Para o efeito foi utilizado como instrumento de análise o cinema, que é a única arte que representa e retrata de uma forma visual e cinemática a vivência humana no seu meio natural, que pode ir desde o meio campestre ao meio urbano.

A palavra cidade não tem uma definição certa, esta é a herança directa da *Polis* Grega e da *Civitas* Romana. Contudo, na antiga Grécia a *Polis* era a definição de um Estado, enquanto para os Romanos a *Civitas* era um complexo orgânico de várias classes sociais e a *urbs* um espaço delimitado em oposição ao campo. Na Idade Média cidade era o termo atribuído às sedes episcopais, mais tarde passou a ser atributo das comunidades amuralhadas que eram constituídas por um número considerável de habitantes. Por fim o conceito de cidade passou a ser um título honorífico.

Hoje em termos administrativos uma cidade tem que ter mais do que 20000 habitantes, e estar provida de serviços, comércio, água, luz e esgotos. No entanto esta é apenas uma definição quantificável e bastante genérica do conceito de cidade. Por outro lado mesmo que fosse feita uma recolha intensiva de todos os elementos que compõem o espaço urbano, esta jamais esgotaria a sua definição. Isto porque a cidade vive essencialmente das relações humanas que nela ocorrem. A única razão que leva o ser humano a viver em comunidades é a entreatajuda que se obtém que facilita a vivência diária de cada um. Ignorar este aspecto, é ignorar o próprio homem e a natureza da própria cidade.

Para que uma cidade seja sustentável a qualquer nível é absolutamente fundamental que a sua estrutura física fomente o bom relacionamento humano e seja reflexo da herança cultural da sociedade que a habita, que serão a base de toda uma organização social, política e económica.

Para o efeito deste estudo o conceito de *cidade* será aplicado a povoações que constituam qualquer estrutura complexa física, que independentemente da sua escala se destaquem nitidamente do meio natural. Isto porque a base dessa estrutura é exactamente a mesma, quer se considere uma aldeia com 300 habitantes ou uma metrópole com 200000 habitantes, ou seja, as relações humanas. É evidente que a diferenciação do número populacional terá um resultado físico concreto no meio urbano assim como uma consequência no relacionamento entre os seus habitantes, que podem ser boas ou más, por

isso mesmo é que serão analisadas na mesma categoria de *cidade*, para que se possa proceder a uma comparação entre as diferentes escalas.

O cinema não é uma mera filmagem, é toda uma arte de representação e narrativa de uma ficção literária, e esta tem que ter um propósito definido, do qual se retiram várias conclusões que servirão de reflexão sobre a própria vida. No entanto, enquanto um argumento escrito se baseia nas personagens e pode minorizar o espaço físico que circunda as mesmas, deixando este entregue à imaginação de cada um, no cinema isso não é possível, pois a captação da atenção do espectador para os elementos mais significativos da imagem, que lhe permitem apreender a mensagem daquela cena depende inteiramente da construção espacial que a envolve.

No discurso que o cineasta Manoel de Oliveira fez no Centro Cultural de Belém ao Papa Bento XVI este pronunciou as seguintes palavras:

“Principiarei por dizer-vos que as éticas, se não também mesmo as Artes, seriam derivadas das religiões que procuram dar uma explicação da existência do ser humano face à sua inserção concreta no Cosmo. (...) Se as Artes nada mais aspiram a ser que um reflexo das coisas e acções vivas dos procedimentos e sentimentos humanos do universo real ou em fantasias imaginadas, pode aceitar-se que um realizador mexicano, Artur Ripstein, classifique de um modo magnífico e surpreendente o cinema como sendo o espelho da vida. E é-o de facto.”

O cinema é a arte que melhor representa a realidade, uma realidade numa perspectiva meditada sob o ponto de vista do realizador, que retrata e reinterpreta os mais variados assuntos da sociedade. Assim sendo, para que a mensagem chegue ao espectador, é necessário que este se identifique com o que se passa no ecrã, e a única forma de o conseguir é fazer com que o cenário seja simultaneamente o mais realista e adequado possível à história que é narrada.

O meio urbano, com tudo o que este comporta, desde as ruas, as praças, o comércio, os monumentos, os edifícios, a casa ou os apartamentos, e os próprios quartos, fazem parte do ambiente natural de todos os homens. Assim sendo, o cinema, independentemente dos temas que retrata, tem que ter por base a cidade que é o organismo que constitui o *habitat* natural do ser humano.

Uma personagem é um ser real ou fictício que constitui o foco central de uma acção que pode ser um acontecimento histórico – uma sua interpretação - ou pura ficção. Um

personagem pode ser humano, um ser fantástico ou mesmo de um animal, contudo possui sempre as características psicológicas do próprio homem. É através da interacção entre as várias personagens e destas com o meio que a história se torna dinâmica e se desenvolve até à sua conclusão final.

As personagens podem ser principais, secundárias ou simples figurantes. As personagens principais são o centro da acção, em torno do qual se desenvolve o enredo. Quando secundárias influenciam a acção, não por uma alteração directa do rumo da história, pela interacção e importância psicológica que têm junto das personagens principais. Além de contribuírem na definição do seu carácter e permitirem um conhecimento mais aprofundado das mesmas, são determinantes na tomada de decisões das personagens principais ao longo da acção.

Sempre que uma história é contada em cinema, esta não é necessariamente filmada integralmente em espaços da realidade. Quase sempre são utilizados cenários construídos em estúdio ou adaptadas localizações existentes. Contudo, o que é fundamental na história não é a utilização de um local concreto e existente, mas sim a demonstração do ambiente que pretendido, que pode ter características semelhantes a um espaço real e, na verdade, ser um espaço criado de origem adquirindo mesmo um nome fictício.

É frequente que a localização da acção sejam cidades internacionalmente conhecidas e identificáveis como Paris, Londres, Nova Iorque, Las Vegas. Isso é normal; são cidades fotogénicas e icónicas e só por si comportam uma identidade e apelo que atrai espectadores. Por outro lado também sucede que a base de toda a história seja a própria cidade. Quando isto acontece a mesma ganha um protagonismo completamente diferente no filme, é um cenário dominante, a referência ao longo de todo o filme, não só visualmente mas também na utilização de toda a sua vivência dando credibilidade ao argumento.

A motivação para a escolha deste tema surge no confronto de uma imagem pessoal de uma cidade, com as diferentes imagens da mesma apresentadas por diferentes realizadores, podendo muitas vezes ser antagónicas e noutras complementares, sem no entanto deixarem de ser uma visão pessoal, apresentam diferentes facetas de uma mesma cidade, permitindo uma meditação sobre o trabalho do próprio arquitecto. Por outro lado na base destas imagens está muitas vezes uma opinião, justamente fundamentada, do conceito de cidade em si, e da influência que tem no percurso do próprio Homem. Este aspecto não deveria deixar de apelar à reflexão dos arquitectos, urbanistas e políticos que são os principais agentes na definição e construção da cidade.

Ao ter uma influência física marcante na história, e tendo uma identidade bem definida, a cidade pode transformar-se numa personagem, dado que é tão, ou mais, importante para a construção e conclusão do filme, da sua narrativa e espaço ficcional, como qualquer um dos restantes personagens intervenientes.

Desde cedo a arquitectura se revelou muito importante na concepção de cenários épicos. Por outro lado a cidade sempre foi elemento fundamental da vivência humana, assim como um elemento marcante na temática dos cenários. Contudo, só em alguns casos, como em filmes de Fritz Lang ou Jacques Tati, é que a estrutura da própria cidade adquiriu protagonismo na construção do argumento do próprio filme. Dado que existiam poucos estudos que cruzassem estes dois campos, a cidade e o cinema, este trabalho torna-se relevante por ser dos primeiros a utilizar o cinema como objecto no estudo da cidade.

Este trabalho tem três objectivos principais; o primeiro é demonstrar como a própria cidade influencia a construção espacial do cenário, verificando qual a base da construção espacial humana e de que forma esta tem influência a percepção do espaço no ecrã. O segundo é demonstrar como a simples sugestão da localização através de um cenário, mesmo quando este é integralmente construído em estúdio, é relevante para contar a história. E por último é mostrar como o próprio cinema pode ser uma ferramenta de estudo da própria cidade.

De início há três hipóteses a testar. A primeira hipótese de todas é a relevância do espaço físico criado pelo homem. Será que o espaço real é de facto determinante na vivência humana?

A segunda hipótese é a cidade como marco importante no relacionamento humano. Será que a cidade é um monstro fruto da ambição humana, ou um meio de sobrevivência obrigatório?

A terceira hipótese define o cinema como uma importante fonte de estudo para a forma como o homem vê, não só a sociedade e o seu comportamento individual dentro dela, mas também o espaço físico onde este actua. A cidade é um reflexo do próprio homem, mas também influencia a sua actuação. Por outro lado, um cenário induz um espaço habitável, contudo, apenas o é na aparência, nem tem o objectivo de o ser. Portanto, até que ponto é que este é realista? E será que pode constituir de facto um instrumento de análise da realidade física do homem?

A metodologia utilizada dividiu-se em quatro fases. Numa primeira fase estudou-se o conceito de cidade, o que este simboliza em termos espaciais, toda a sua génese, estrutura e construção de identidade.

Numa segunda fase estudou-se o conceito do cinema, a sua génese e toda a construção cenográfica que está por trás da construção da imagem no cinema.

Numa terceira fase fez-se o estudo comparativo entre o cenário, onde habitam personagens, e a cidade onde habita o homem.

Considerando que a cidade é um organismo muito complexo, e que o cinema, mesmo sendo uma arte recente, é uma fonte inesgotável de possibilidades de estudo, numa quarta fase destacaram-se dois modelos de cidade: a cidade poder e a cidade da tradição, escolhendo-se dois filmes entre os vários analisados que tivessem por base cada um dos respectivos modelos. Através dos casos de estudo, foi possível o estudo prático do tema da Tese.

A conclusão deste trabalho foi dificultada pelo reduzido intervalo de tempo concedido para a realização do mesmo.

O documento que se segue está estruturado em cinco capítulos com a seguinte ordem: o capítulo I relata toda a importância existencial da cidade, a formação de diferentes morfologias e a construção da identidade da mesma. No capítulo II são descritos dois modelos de cidade seleccionados *apriori*: a cidade com génese na tradição e a cidade com génese no poder. O capítulo III relata toda a linguagem do cinema. O capítulo IV é onde se cruzam as duas áreas, a cidade e o cinema, onde se exemplifica como a cidade é importante na narrativa do argumento cinematográfico. No capítulo V são apresentados dois estudos de caso, através dos quais há uma abordagem prática do tema defendido. Para o estudo da cidade com génese na tradição escolheu-se o filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* realizado por Jean Jeunet, e para o estudo da cidade com génese no poder escolheu-se o filme *Blade Runner* realizado por Ridley Scott.

ESTADO DA ARTE

O conceito de cidade é demasiado complexo para ser definido pois segundo Walt Whitman “(...) esta engloba tudo, e nada do que se refere ao Homem lhe é estranho” ⁽¹⁾.

Nas palavras de Chueca Goitia o “(...) estudo da cidade é um tema tão sugestivo como amplo e difuso; a sua abordagem por um só homem é impossível se tivermos em conta a massa de conhecimentos que ele teria de acumular. Pode estudar-se uma cidade sobre um número infinito de ângulos” ⁽²⁾. No entanto existem dois aspectos fundamentais na cidade que englobam todas as áreas e ao mesmo tempo são objecto do seu estudo: a funcionalidade e a imagem da cidade.

A cidade é o *habitat* natural do homem assim como a natureza é o *habitat* natural dos seres vivos. Foi através da cidade que o Homem encontrou uma forma de organizar as diferentes actividades assim como de dividir e relacionar o seu espaço com os indivíduos da mesma espécie.

Numa distribuição física do espaço a cultura europeia originou diferentes elementos na morfologia urbana que determinam a vivência pública dos seus habitantes. Na definição de Ressano Garcia Lamas ⁽³⁾ esses elementos são: o solo, os edifícios, o lote, o quarteirão, a fachada, o logradouro, a rua, a praça, o monumento, a vegetação e o mobiliário urbano. A leitura do conjunto destes elementos pode ser feita em três escalas identificadas pelo mesmo autor, que são: a escala da rua, a escala do bairro e a escala da cidade. É através das diferentes leituras destas escalas e dos diferentes fenómenos que nelas ocorrem que as cidades ganham a sua identidade.

Para Ortega y Gasset “(...) a cidade por excelência é a cidade mediterrânica, onde o elemento principal é a praça” ⁽⁴⁾. No mesmo raciocínio de pensamento Chueca Goitia defende que a grande originária da cidade europeia actual é a Ágora da Grécia antiga, onde

⁽¹⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003;págs. 9-12;

⁽²⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003;págs. 9-12;

⁽³⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000;

⁽⁴⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003;págs. 9-12;

os cidadãos se reuniam para conviver e tomar as grandes decisões. A cidade nascia do espaço público para o espaço privado, devido à importância das fachadas que circundavam a Ágora. Ao longo dos séculos com a evolução do conceito de Ágora para o conceito da Praça, sempre se manteve a preocupação da imagem circundante das fachadas.

No livro *Paisagem Urbana*, Gordon Cullen apresenta uma leitura da cidade através do seu conjunto, das diferentes imagens e espaços que os vários edifícios constroem, e do percurso dos sentidos através desses espaços: “Da mesma forma que uma reunião de pessoas cria a atracção para toda a colectividade, também um grupo de edifícios adquire um poder de atracção visual que dificilmente poderá almejar um edifício individual. (...) Uma cidade é antes de mais uma ocorrência emocionante no meio - ambiente” ⁽⁵⁾.

O cenário de um filme é a introdução de uma personagem num meio ambiente. É através desse meio que a personagem tem uma referência do espaço e nele se move. Para que o espectador se identifique com as personagens, tem que reconhecer o espaço onde estas se inserem. Assim sendo as cidades são o cenário mais próximo da realidade espacial do espectador.

O cenário é sempre o fundo que realça as personagens principais: “It must never be forgotten that sets enter a film as background, while actors occupy the foreground. The spectator has no time to analyze his sensations; therefore such settings must be characterized without any equivocation.” ⁽⁶⁾

Quanto melhor construído for o cenário, mais invisível será: “And like the editing, the camera work and the score, the sets are most effective when they don’t call attention to themselves or overpower the story. Just as a composer can use tempo to induce tension or a minor key to convey sadness, the designer has in his vocabulary the visual tools to induce emotions. It is the designer’s ability to manipulate visual associations that sets the style of a well-designed film.” ⁽⁷⁾

O cenário é uma personagem discreta, mas sempre presente, o cúmplice mais fiel do realizador: “Taken in its broadest sense, the film set is a discreet but ever-present character,

⁽⁵⁾ CULLEN, Gordon; *Paisagem Urbana*; Edições 70; Lisboa; 1971;págs.9-10;

⁽⁶⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston; 1976; pág. 124;

⁽⁷⁾ PRESTON, Ward; *What an Art Director Does*; Silman-James Press; Beverly Hills, 1994; pág.73;

the director's most faithful accomplice. It is simply a question of finding for each film the setting best calculated to situate the action geographically, socially, and dramatically.”⁽⁸⁾

O cinema é a arte da ilusão, os estúdios permitem-no: “If film-making is concerned with the art of creating illusions then the studio based film exploits the full potential of cinema for when one is shooting within the studio everything is illusion, however realistic the set.” ⁽⁹⁾

Para que uma narrativa faça sentido no ecrã é absolutamente necessário que os exteriores estejam absolutamente de acordo com o guião. Também é absolutamente importante a coerência de todos os espaços e a correspondência entre espaços interiores e espaços exteriores.

O director artístico tem que representar fisicamente o sentimento do guião: “Once the general plan has been established, the next problem is to make sure the appearance of the set suits not only the situations but also the spirit of the film. This is the most interesting part of a designer's work. Unlike the director and the director of photography, who work with concrete elements (the set, the actors, and objects) the designer has at his disposal only the words in the scenario, which he has to express visually.” ⁽¹⁰⁾

No cinema os espaços não meramente uma representação física da realidade. Estes reflectem as próprias personagens. Os espaços privados são um reflexo das personagens que os ocupam. Por outro lado a caracterização do cenário, quer este seja um espaço público ou privado é representativa das emoções das respectivas personagens.

A Cidade como personagem no cinema foi o tema escolhido para esta tese, pois a configuração física de uma cidade e a sua identidade são a razão e o mote de todo o enredo da história do filme, fazendo com que a cidade escolhida - ou simulada - seja tão importante como qualquer uma das personagens.

⁽⁸⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston; 1976; pág.122;

⁽⁹⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág. 89;

⁽¹⁰⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston; 1976; pág. 124;

A Cidade

Capítulo I

I.1 – A cidade como referência de espaço humanizado

Kevin Lynch inicia o livro *A Boa Forma da Cidade* com a questão: “O que faz com que uma cidade seja uma boa cidade?”⁽¹¹⁾

Para obter a resposta a esta pergunta é necessário retroceder um pouco no conceito e tentar perceber como é que a envolvente do homem, ou seja o espaço em si, se torna relevante na sua actuação diária.

Diferentes níveis de percepção

É o mesmo Kevin Lynch que define três tipos de percepção da cidade ⁽¹²⁾: a *Imagem física*, ou seja, aquela que basicamente veríamos num mapa, e que um técnico, como um arquitecto ou um engenheiro, observa ao trabalhar o espaço da cidade; a *Imagem colectiva*, que é comum a um grupo de pessoas que utilizam o mesmo espaço durante um determinado período de tempo, ou até uma vida inteira; e a *Imagem individual* que está impregnada de todos os sentidos e que define uma imagem muito pessoal que cada pessoa tem da cidade.

No entanto esta não é uma definição de espaço, mas sim uma explicação de diferentes percepções do espaço, assim apresentadas por Norberg – Schulz ⁽¹³⁾: *Mundo Científico*, *Mundo Público* e *Mundo Individual* (fig.1). Para acentuar a diferença destes três mundos recorre ao conceito de árvore.

Assim, para o *Mundo Científico* uma árvore é definida como um substantivo, ou como uma planta; para o *Mundo Público* ela é considerada como um elemento decorativo para jardins e cidades, sendo um bom elemento de sombra para a maior parte da população; para o *Mundo Individual* adquire um significado sentimental, seja porque em determinada árvore alguém desenhou um coração no seu tronco ou nela escondeu um tesouro de criança, seja porque a podou ou sempre a teve como elemento de orientação dentro da cidade. Conforme o observador, o mesmo elemento adquire diferentes significados.

⁽¹¹⁾ LYNCH, Kevin, *A Boa Forma da Cidade*; Edições 70, Lisboa; Abril de 2007; pág. 7

⁽¹²⁾ Idem, *A Imagem da Cidade*; Edições 70, Lisboa; págs. 12, 13 e 14

⁽¹³⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 47

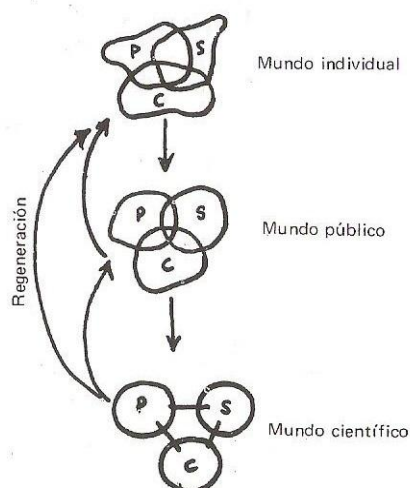


fig. 1- Mundo científico, Mundo público e Mundo Privado in NORBERG – SHULZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 47

A representação arquitectónica tem necessariamente de passar pelo *Mundo Público*, pois não é um mero elemento científico completamente desprovido de significado assim como não pode ser uma construção individualista. Na vivência humana existem sempre bases comuns.

É importante perceber este fenómeno, pois estes três níveis de percepção estão sempre presentes, e no entanto não estão directamente relacionados com o espaço em si, mas com o elemento observador. Um indivíduo que faça uma abordagem espontânea do espaço que o circunda não diferencia a parte técnica da parte emocional. Na maior parte das vezes a sua análise está absorvida de sentimentalismo. É importante para um arquitecto não se ficar simplesmente pela imagem técnica da cidade e saber destacar a imagem pública ou comum aos diferentes indivíduos, pois é desta que vive a cidade e que permite uma identidade colectiva dentro da mesma.

O Espaço

“O interesse do Homem pelo espaço tem raízes existenciais: deriva de uma necessidade de adquirir relações vitais no ambiente que o rodeia adquirir sentido e ordem a um mundo de acontecimentos e de acções. Basicamente orienta-se a ‘objectos’, ou seja, adapta-se fisiológica e tecnologicamente às coisas físicas, influencia as outras pessoas e é influenciado por elas, e capta as realidades abstractas ou ‘significados’ transmitidos pelas diferentes linguagens criadas com o sentido de comunicar. A sua orientação para os

diferentes objectos pode ser cognitiva ou afectiva, mas em qualquer dos casos deseja estabelecer um equilíbrio dinâmico entre ele e o ambiente que o rodeia.”⁽¹⁴⁾

Este excerto da obra de Norberg-Schulz, *Existencia, Espacio y Arquitectura*,⁽¹⁵⁾ aponta já para várias definições de espaço, desde o mais vivencial, como no antigo Egipto em que tudo estava referenciado pelo Nilo, até ao mais abstracto, com a representação geométrica introduzida na antiga Grécia.

Com base nessa apresentação constata-se que existem cinco conceitos de espaço relevantes para este estudo: o *espacio natural*, o *espacio arquitectónico*, o *espacio geométrico*, o *espacio existencial* e o *espacio criativo*⁽¹⁶⁾. Qualquer deles faz parte da vivência do Homem, no entanto cada um tem uma expressão tão diferente e distinta que se torna absolutamente necessário o seu esclarecimento.

O *espacio natural* existe independentemente de qualquer representação ou interpretação. Deste espaço fazem parte todo e qualquer tipo de acidentes geográficos, relevos, cursos de água, isto é, a natureza na sua mais pura forma. Este espaço, apesar de existir independentemente da acção humana, influencia, contudo, a sua movimentação e a sua adaptação.

O *espacio arquitectónico* é toda a adaptação humana à natureza, tudo o que o homem efectuou para tornar o espaço transitável e habitável. Os caminhos, as casas, as cidades e as próprias actividades económicas constituem uma alteração humana na paisagem com o objectivo da sua fixação.

O *espacio geométrico* corresponde à abstracção total do espaço real, ou seja, à representação matemática do mesmo. A referência deixa de ser uma imagem e passa a ser

⁽¹⁴⁾ “El interés del hombre por el espacio tiene raíces existenciales: deriva de una necesidad de adquirir relaciones vitales en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones. Básicamente se orienta a “objetos”, es decir, se adapta fisiológica y tecnológicamente a las cosas físicas, influye en otras personas y es influido por ellas y capta las realidades abstractas o “significados” transmitidos por los diversos lenguajes creados con el fin de comunicarse. Su orientación hacia los diferentes objetos puede ser cognoscitiva o afectiva, pero en cualquier caso desea establecer un equilibrio dinámico entre él y el ambiente que le rodea”. In NORBERG – SHULZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 9

⁽¹⁵⁾ Para uma melhor compreensão dos vários conceitos de Espaço Cf.. Idem, Ibidem

⁽¹⁶⁾ Vd. NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum

x, y, z, que correspondem respectivamente a comprimento, largura e altura. O referencial cartesiano é um sistema simplificado da realidade.

O *espaço existencial* é o que define a vida do próprio Homem e lhe dá sentido. Este espaço tem uma base filosófica. O tempo é contínuo e não volta atrás, logo o próprio percurso do homem também o é. Este caminho apenas toma sentido se tiver uma meta final, um objectivo, para os cristãos o objectivo é a vida eterna representada no sacrário enquanto para os egípcios a meta da vida estava representada nos túmulos, de que as pirâmides são os maiores expoentes. Mas, para além do percurso da vida existem várias metas a atingir ao longo do mesmo que determinam as escolhas de direcção do próprio Homem, e o facto de o mesmo tomar uma atitude activa na sua própria caminhada.

O *espaço criativo* é aquele que existe nas histórias e nas telas dos pintores. Através das suas características naturais ele adquire a personalidade do observador. Por exemplo, um bosque é constituído por árvores e por uma fauna diversa que aos primeiros raios da manhã pode fornecer uma imagem refrescante e simbólica do melhor que a natureza tem para dar. À noite, porém, quando só se ouve o vento nos ramos e os sons dos animais, o idílico cenário matinal torna-se medonho e ameaçador. Quando, numa história, morre alguém o dia pode estar chuvoso, ou seja, o próprio tempo chora a partida dessa pessoa. O espaço criativo tem características do espaço real, todavia nunca o é, porque assume características humanas, de medo e amparo, tristeza e alegria, solidão e amizade.

Sintetizando, o *espaço natural* é constituído por tudo o que existe, o *espaço arquitectónico* resulta da intervenção humana na natureza, o *espaço geométrico* é a representação do espaço real, o *espaço existencial* é a interpretação do movimento do homem e o *espaço criativo* é a expressão do próprio ser na natureza.

Estes cinco espaços têm de ser considerados em conjunto e não devem ser utilizados individualmente. Um arquitecto não pode limitar-se a ver o espaço geometricamente, tem que ter consciência do terreno onde vai construir a casa e da orientação solar da mesma, não esquecendo que o homem se rege por metas, pelo que o desenho de percursos na cidade não podem ser meros paralelepípedos que cansem a caminhada e confundam o seu utilizador. O próprio arquitecto ao construir a cidade tem que contar uma história e contribuir para a história que outros contaram.

Componentes do Espaço Existencial

O espaço existencial do homem é aquele que dá sentido à sua vida. No entanto este tem necessariamente que ter uma representação espacial, a sua existência implica uma ocupação, ou seja, preencher um lugar no território. Estar em algum lugar é o oposto a “não estar” em lugar nenhum, este fenómeno está expresso em algumas culturas, concretamente na inglesa, na francesa e na alemã, cujo verbo ser e estar são um mesmo: *To be, Être, Sein*. As componentes do espaço existencial são as relações que o homem estabelece com o espaço e com os restantes elementos da sua “tribo” que lhe dão uma referência de vida, de localização e de integração.

Centro

O Homem utiliza sempre um centro na sua vida, este pode não ser geográfico mas existe, e exerce um poder de atracção sobre o indivíduo orientando-o durante todo o percurso. Enquanto os gregos localizavam em Delfos o centro do mundo, para os Romanos ele estava no Capitólio.

As montanhas também possuíam características de centralidade, já que simbolizavam a união do céu com a terra.



fig. 2 – modelo de centro e de agregação de novos centros in NORBERG – SHULZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 22

O centro também assume um aspecto simbólico; pode ser o resultado de um percurso tortuoso que representa a vida, que tem como objectivo chegar a um centro de paz, de alegria, de perfeição.

O centro do homem é a sua casa, a *Odisseia* revela-nos isso mesmo; esta é o lugar sagrado, que pertence ao íntimo de cada homem e que, uma vez perdido, pode ser muito difícil de alcançar. A casa é o lugar onde a criança toma conhecimento do mundo, é o universo do conhecimento versus o mundo exterior, desconhecido e, por vezes, aterrador. O

conhecimento do mundo é feito através da agregação de novos centros, primeiro de familiares e mais tarde dos amigos (fig. 2).

Meta, Direcção e Caminho

O caminho é desenhado como uma continuidade, geralmente tem uma origem e uma meta e, no entanto, as actividades e tensões que acontecem ao longo de um percurso podem tornar a meta mais ou menos aliciante.



fig. 3 – modelo de espaço existencial in NORBERG – SHULZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 25

O modelo mais simples de espaço existencial apresenta um círculo com um eixo vertical ao centro (fig.3). Este modelo torna-se mais particular consoante a actividade de cada um. Cada percurso representa uma saída do espaço próprio, ou da residência, seguir em frente implica a direcção tomada pelo indivíduo e para trás implica o espaço percorrido. ⁽¹⁷⁾

O caminho pode ter um destino conhecido, embora muitas vezes apenas indica uma direcção intencionada. O duplo movimento de partida divide-se em duas zonas uma interior e uma exterior. O desconhecido é o exterior da casa, do bairro, da metrópole, mas implica sempre uma abrangência maior e uma percepção menor para o indivíduo.

A base da escolha do percurso é muitas vezes o caminho mais curto em linha recta entre dois pontos. No entanto isto é limitar muito o trajecto dentro de uma cidade, dado que o mesmo nunca é feito em linha recta. Existem os factores psicológicos, se a rua é movimentada, se tem muita ou pouca luz, o aspecto das pessoas que circulam, o excesso de tráfego, o tempo ou até mesmo o estado de espírito.

⁽¹⁷⁾ Cf. NORBERG – SHULZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; pág. 25

Região

Os caminhos e direcções delimitam áreas com características particulares bem definidas que são classificadas em regiões.

Os antigos, desde a civilização romana, tinham necessidade de ordenar o mundo para se sentirem parte de um todo ordenado. Hoje há uma maior preocupação em conhecer as particularidades de cada lugar e definir regiões por interesses comuns que podem ser de ordem política, económica, cultural ou mesmo geográfica.

As diferentes escalas

Seria supérfluo falar do espaço sem definir diferentes níveis de acção. As questões de uma casa, nunca são as mesmas de uma cidade, e as de uma cidade dificilmente resolvem as de um país. Assim sendo, é importante referenciar as diferentes escalas de actuação.

Escala Geográfica

Se verificarmos de perto a vivência de aldeias mais remotas constatamos que estes utilizam as mesmas referências que qualquer cidadão utilizaria; uma rocha, um campo agrícola, uma montanha, uma árvore, um rio ou mesmo uma montanha são óptimos elementos de orientação. No entanto, a paisagem campestre é bastante mais susceptível de engano do que a citadina, as arestas das rochas não são tão precisas e as cores da paisagem mudam consideravelmente com as estações ou até mesmo com as horas do dia.

Os rios também constituem importantes vias de comunicação e as montanhas são fortalezas naturais. Raros são, porém, os casos em que se conseguem ambas as situações. Muitas das mais importantes cidades do mundo foram localizadas à beira rio onde se construíram fortalezas artificiais.

Escala Urbana

Na escala urbana encontramos geralmente a cidade definida pela actividade humana. É dentro do nível urbano que o homem se identifica.

Para que haja uma identidade não é suficiente a existência de muralhas e de um portão que delimitem a cidade mas a liguem ao mundo exterior. Muitas vezes nem são precisas muralhas, porque este fenómeno está directamente relacionado com a densidade humana. Não pela densidade em si, mas porque esta altera a natureza de tal forma que é absolutamente óbvia a diferença entre o meio urbano e o meio natural. No entanto é

necessário que a densidade venha de dentro, ou seja, é imperioso que os habitantes se identifiquem com essa densidade.

Não basta a enumeração dos aspectos físicos da cidade como as ruas, os nós, os bairros, é necessária a percepção do sentimento por trás disso. No antigo Egito a cidade era considerada como uma mão, o que revela um sentimento implícito que vai para além dos aspectos físicos.

“Claude Levi- Straus expõe a imagem que os nativos têm do seu povo e demonstra que a imagem se baseia em relações topológicas mas varia segundo a posição do indivíduo dentro da estrutura social” ⁽¹⁸⁾. Esta integra o indivíduo dentro da própria cidade e dá-lhe um nicho, fá-lo sentir-se incluído. Este conceito tem uma expressão física e contínua dentro do espaço urbano, seja através da expressão de bairros, seja pelo perfil das ruas.

Existe toda uma infra-estrutura montada que suporta a hierarquia social, que vem de tempos remotos. O que hoje pode ser através da expressão económica, antes seria pela expressão de sangue, ou numa ditadura pela expressão de força; há sempre uma hierarquia implícita.

A hierarquia social define a própria estrutura urbana, se não houvesse hierarquia estabelecida, seria o caos.

Escala da casa

“Enquanto a cidade vive em função dos caminhos, a casa existe em função do lugar.” ⁽¹⁹⁾

A casa é o único lugar privado dentro da cidade. Esta localiza o homem e dá-lhe uma existência. Gaston Bachelard considera que “a casa é uma das grandes forças integrantes da vida do homem” ⁽²⁰⁾, é nela que encontra a sua identidade.

⁽¹⁸⁾ “Claude Levi-Straus que expone la imagen que los nativos tienen en su pueblo. Levi-Strauss demuestra que la imagen está basada en simples relaciones topológicas, pero varía según la posición del individuo en la estructura social.” In NORBERT – SHULTZ, Christian, *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Blum; págs. 37 e 38

⁽¹⁹⁾ “En tanto que la ciudad vive gracias a sus caminos, la casa es función del lugar.” In NORBERG – SHULZ, Christian,, *Existencia. Espacio y Arquitectura*, Blum; págs. 39 e 40

Nota-se um crescimento de precisão desde a escala geográfica até à escala da casa. A paisagem delimita a região, a cidade delimita os caminhos e a casa o lugar. Quanto maior a precisão, melhor define o homem o que o envolve.

A cidade como referência de espaço humanizado

Na cidade encontramos a aplicação prática de todas as *componentes existenciais*. Qualquer cidade necessita de um centro; é natural do ser humano ser orientado por um centro. Antes da abolição das muralhas, as cidades tinham um limite bem definido, assim um centro era suficiente. Nas cidades da Idade Média toda a estrutura urbana estava orientada para o ponto central, que nas cidades cristãs era a Igreja e nas cidades muçulmanas a Mesquita.

É importante realçar que do ponto de vista espiritual um centro não tem que estar necessariamente localizado na cidade, uma Igreja ou um Santuário podem agregar áreas muito superiores. Israel é um centro espiritual para muitas religiões, a cidade estado do Vaticano continua a ser o centro espiritual dos cristãos e Meca o dos Muçulmanos. No caso da Idade Média a própria cidade estava imbuída de espiritualidade, daí a aplicação literal dos templos como centros.

Hoje com o constante aumento da cidade, há a necessidade de criar vários pontos focais que orientem os transeuntes. Esses pontos podem ser dados por torres, por edifícios, por praças. Os cruzamentos, bifurcações ou rotundas definem centros naturais pois são uma confluência de vias e consequentemente de tráfego, quer seja viário ou pedonal.

Para Kevin Lynch ⁽²¹⁾, os caminhos são canais de movimento que permitem vários fluxos, podendo uns ser muito especializados, como os tubos de gás ou de água, e outros muito gerais, como as ruas onde se movem pessoas, carros e informação. O caminho efectivamente é a definição do movimento e dos acessos dentro da cidade. Os caminhos determinam percursos que podem ter uma meta definida ou simplesmente conduzir as pessoas por um troço da cidade.

Os eixos dentro da cidade têm o objectivo de organizar; um caminho pode não ser um eixo, no entanto apenas se conseguem definir eixos através de caminhos. O eixo não define um

⁽²⁰⁾ “Consiguientemente Gaston Bachelard describe la casa como “una de las grandes fuerzas integrantes de la vida del hombre”. En la casa encuentra el hombre su identidad.” In NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; blum; pág. 39

⁽²¹⁾ LYNCH, Kevin; *A Boa Forma da Cidade*; Edições 70; Lisboa; Abril de 2007; pág. 182

fluxo, mas uma união simbólica entre vários elementos; esses elementos podem estar definidos pelo comércio, pelas fachadas, pelos edifícios ou mesmo pela união de vários nós.

A cidade agrega diferentes áreas que podem estar condicionadas pela topografia acentuada - como é o caso de Lisboa com o Bairro Alto, que ocupa a colina a poente, a Baixa que ocupa o vale e Alfama que ocupa a colina a nascente - ou mesmo pela posição social.

Difícilmente um observador percorrerá a cidade, mesmo que esta seja completamente plana, e não identificará diferentes ambiências ao longo do seu percurso. Norberg - Schulz apresenta-as como regiões ou distritos, Kevin Lynch chama-lhes simplesmente bairros. A verdade é que são estas áreas demarcadas que definem uma hierarquia natural dentro da cidade e integram cada indivíduo dentro da mesma.

O homem teve sempre uma importante relação com a natureza e as suas construções são um acto de adaptação à mesma. Nas antigas povoações as casas eram uma continuação da própria natureza dado que era esta, e ainda é, que fornecia os materiais de construção. A actividade humana também ficou marcada na paisagem, pela agricultura que se estende por vastas áreas, através das pontes que permitem manter a continuidade dos percursos sobre os rios, pelos portos, os quais, em algumas culturas, concretamente na portuguesa, são símbolo de segurança e pertença.

Uma cidade não é um bairro, nem um eixo, nem uma rede de caminhos, nem uma praça, nem um edifício, nem um conjunto de actividades, nem um aglomerado de pessoas. Vive única e exclusivamente da interacção de todos estes elementos e na ausência de algum deles não sobrevive.

A casa tem uma conotação privada na delimitação do espaço interior, assim como uma conotação pública na sua posição dentro da cidade, devido a isso a parede constitui “um acontecimento arquitectónico único” ⁽²²⁾ de “articulação” assim como de “separação” ⁽²³⁾.

“Os níveis do espaço arquitectónico formam uma totalidade estruturada que corresponde à estrutura do espaço existencial. Como a identidade do homem está estabelecida em relação com a totalidade do espaço existencial, todos os níveis do espaço arquitectónico têm de ter

⁽²²⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; blum; pág. 104

⁽²³⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; blum; pág. 104

identidade definida, sem a qual a imagem que o homem forma do seu ambiente será confusa e a sua própria identidade pessoal ameaçada.” ⁽²⁴⁾

As diferentes escalas formam uma hierarquia. A casa que é um espaço interior e reservado tem uma expressão na cidade, enquanto a cidade e todo o seu movimento interior ao longe na paisagem aparece num conjunto, uma totalidade. Todas as estruturas fazem parte de um sistema maior, não são elementos isolados.

No início deste ponto foi colocada a questão: “O que faz com que uma cidade seja uma boa cidade?”

Em primeiro lugar é necessário perceber que todos os homens têm um *espaço existencial*, o que não significa que o homem deva ser individualista mas, pelo contrário, que é igual a todos os outros na busca de uma identidade. Assim é absolutamente necessário a criação de infra-estruturas que permitam uma orientação espacial, tal como uma integração social.

Em segundo lugar, sendo aos arquitectos que cabe a função de definir a imagem das cidades, estes devem projectar as mesmas visando o homem como seu principal utilizador, considerando que um edifício ou uma cidade, por muito interessantes que sejam estrutural e visualmente apenas fazem sentido na construção de uma sociedade melhor.

Assim sendo, uma boa cidade é aquela que integra e orienta os seus habitantes, tornando-os melhores cidadãos na preservação do mundo actual para a geração seguinte.

⁽²⁴⁾”Los niveles del espacio arquitectónico forman una totalidad estructurada que corresponde a la estructura del espacio existencial. Como la identidad del hombre está establecida en relación con la totalidad del espacio existencial, todos los niveles del espacio arquitectónico tienen que tener su identidad definida, sin lo cual, la imagen que el hombre se forme de su ambiente será confusa y su propia identidad amenazada.” In NORBERG – SHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; blum; pág. 112

I.2 – A Cidade Vernacular e a Cidade Planeada

A primeira questão a ser colocada é: Qual a diferença entre *cidade vernacular* e *cidade planeada*?

A expressão *arquitectura vernacular* ⁽²⁵⁾ é utilizada frequentemente quando se considera a arquitectura tradicional, mais concretamente aquela que não é, necessariamente, projectada por um arquitecto mas que é construída com as matérias-primas locais e seguindo os padrões dos demais edifícios que constituem uma povoação ⁽²⁶⁾. Partindo deste princípio, o conceito de *cidade vernacular*, que se sugere, não segue um desenho previamente definido, mas é a constante agregação de novos edifícios devidamente adaptados ao terreno, ao clima e à sociedade, que acabam por definir uma malha urbana irregular, dentro da qual surgem em primeiro lugar os quarteirões, depois as ruas e finalmente os largos e áreas de convívio que respondem à necessidade da população de um espaço público de reunião.

A *arquitectura vernacular* é a herança do saber adquirido ao longo de gerações. Um edifício é a manifestação de uma constante adaptação, o que faz deste um exemplo prático da melhor arquitectura local. Devido a isto a *arquitectura vernacular* obtém as mais diversas expressões consoante a sua localização, contexto social e cultural, fazendo com que os diversos conjuntos urbanos que daí resultam tenham um grande valor patrimonial.

Facilmente se compreende que algo que teve um planeamento prévio segue princípios e regras bem definidos. Efectivamente poderá haver alterações necessárias no processo de implementação de um plano. Contudo, isso não retira importância ao acto do planeamento, muito pelo contrário, imprime-lhe mais utilidade, dado que, na prática, é só através da existência do mesmo que se podem avaliar os resultados obtidos, face aos resultados pretendidos.

Um edifício arquitectónico requer sempre de um planeamento prévio, mesmo quando pertence à categoria de *arquitectura vernacular*, em que não existe a formalização do plano em papel, mas em que, além do conhecimento herdado, houve com certeza uma organização mental e verbal para que a construção fosse realizada. O mesmo já não

⁽²⁵⁾ Não se refere a uma forma de auto-construção denominada «arquitectura vernacular» em que são utilizadas técnicas artesanais com uma preocupação bio - climática e utilização de recursos locais e recicláveis. Não existe uma preocupação de perpetuar as características históricas e culturais do edifício, mas antes uma preocupação nas questões colocadas pela sustentabilidade ecológica e energética.

⁽²⁶⁾ CERQUEIRA, João; *Estilo Internacional vs Arquitectura Vernacular: o conceito de Genius Loci*; IN: *Idearte – Revista de Teorias e Ciências da Arte* – ANO I, Nº2 (Abr/Jun – 2005), pp. 41 – 52. Disponível em www.idearte.org; pág.4

acontece à escala urbana, tanto porque é um órgão muito mais complexo, como com o *Movimento Moderno* ⁽²⁷⁾ ficou bem claro que uma cidade não é um simples somatório de edifícios ou de funções ⁽²⁸⁾.

As *cidades planeadas* geralmente apresentam formas geométricas muito rigorosas, no entanto ao serem estudadas de perto percebe-se que uma malha urbana em quadrícula, pode apresentar conceitos muito diferentes de divindade, ordem e espaço privado ⁽²⁹⁾.

Ao longo da história houve sempre uma renovação constante da cidade, fruto de novas ideologias. A visão do Homem mudou, e consequentemente a arte, a arquitectura e a cidade também. É possível verificar, através de escavações arqueológicas, que desde muito cedo, e nas mais variadas culturas, o Homem utiliza a quadrícula para organizar o espaço. No entanto, na cultura Ocidental há três modelos de quadrícula a referir. Estes são: a egípcia, a grega e a romana.

Civilização Egípcia

A primeira característica que separa a realidade destas três civilizações é a sua localização. Toda a civilização egípcia se desenvolveu em torno do rio Nilo que era o único Oásis no meio da aridez do deserto, esta característica definiu muito bem os limites humanos.

O Nilo era, e ainda é, o único elemento de prosperidade da paisagem desértica do Egipto, assim este constituía o centro de organização espacial, funcionando como um eixo longitudinal que dividia todo o território numa quadrícula simétrica. Segundo Norberg -

⁽²⁷⁾ ALEXANDER, Christopher; *A city is not a Tree*; IN: *Architectural Forum*; 1965

⁽²⁸⁾ “Efectivamente, uma cidade é algo mais do que o somatório dos seus habitantes: é uma unidade geradora de um excedente de bem-estar e de facilidades que leva a maioria das pessoas a preferirem – independentemente de outras razões – viverem em comunidade a viverem isoladas.” Retirado de: CULLEN, Gordon; *Paisagem Urbana*; Edições 70; Lisboa; 1971; pág.9

⁽²⁹⁾ “Mais adiante Park continua dizendo que a cidade mergulha as suas raízes nos costumes e hábitos dos seus habitantes, que possui tanto uma organização física como moral, que se modelam e modificam uma à outra através da sua mútua interacção. A estrutura da cidade, que impressiona primeiro pela sua complexidade, tem por base a natureza humana, da qual é a expressão.” Retirado de: GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003; pág.32

Schulz ⁽³⁰⁾ para o homem egípcio a ordem do espaço era o que dava sentido e segurança à sua existência.

A civilização egípcia foi a que chegou a um nível de abstracção mais elevado e a prova disso são as pirâmides. Ao verificar toda a estrutura do Egipto é perceptível que na extremidade Sul do rio, na nascente do mesmo, o vale é circundado por um grupo de montanhas que formam um padrão na quadrícula. No território mais a Norte o relevo começa a ser mais homogéneo, e as pirâmides não são mais do que formas abstractas de montanhas, complementando assim o padrão de relevos. A sul, onde não existem pirâmides, os túmulos localizam-se nas próprias montanhas, o que confirma a sua intenção.

É paradoxal constatar que o espaço criado não era utilizado, pois segundo Norberg - Schulz isto devia-se ao facto de serem um povo em constante deambulação, os reduzidos espaços interiores são reflexo disso mesmo, de um povo que, nas palavras do mesmo, estava sempre “a caminho” ⁽³¹⁾.

Civilização Grega

A civilização Grega desenvolveu-se na Península Balcânica que, tem um relevo montanhoso com pequenas planícies férteis afastadas umas das outras, e onde toda a cultura é influenciada pelo clima mediterrânico.

Na Grécia antiga politeísta, os altares erigidos aos mais diversos deuses baseavam-se no carácter do local que deveria corresponder ao respectivo Deus. Se o local estava em harmonia e parecia o centro do universo era dedicado a Zeus, e se era propício à fixação humana era dedicado a Atena. Estes templos captavam a essência da paisagem. Nada era submetido às ordens humanas. As zonas de planície, por serem planas e férteis eram onde se fixavam as populações.

A quadrícula grega está associada ao nome *Hippodamus* de Mileto, esta constituía apenas uma forma prática de aproveitar o espaço, e também uma forma democrática onde todos os cidadãos viviam em igualdade, pois não havia estratificação de espaços, nem de edifícios.

⁽³⁰⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista London; Londres; 1980; pág.7

⁽³¹⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista London; Londres; 1980; pág.20

O conceito grego de «espaço» era pluralista, cada área não era uma única coisa, mas várias, a própria língua não tem uma palavra que o defina. Este pluralismo foi muito importante para a definição do espaço público, pois o mesmo adaptava-se a diferentes actividades possibilitando a improvisação ⁽³²⁾.

Além dos templos, outro dos locais mais importantes na cidade Grega era a Ágora, esta consistia num espaço público no centro da cidade onde os cidadãos se encontravam para discutir questões políticas e judiciais, como também onde se localizava o templo. Este era o coração e a alma da cidade, pois era aí que se tomavam as decisões importantes e onde se localizava o mercado ⁽³³⁾, fenómeno de grande expressão humana onde se sente o pulsar da cidade.

Deste conceito surgem duas estruturas distintas na cidade Europeia de hoje. A primeira é o Estado, a Assembleia de representantes, onde se tomam as mais importantes decisões económicas e sociais, ou seja o “coração”. E a segunda é a Praça, e todo o movimento humano que ela origina, e que representa na verdade a vivência da cidade, ou seja a “alma”.

Civilização Romana

A civilização Romana também foi muito influenciada pelo mar mediterrâneo, no entanto, com o sentido de conquista e domínio de todo o mundo civilizado de então, o que se revelou na estrutura da cidade, que tinha como fundamento a estratégia militar.

A cultura Romana, tal como a Grega, era Politeísta e prestava culto aos mesmos Deuses. Contudo, os Romanos tinham um Deus que não se encontra em nenhuma outra mitologia, este tinha o nome de *Janus* e, sendo o Deus Romano das portas e dos portões, com as suas duas faces vigiava os que estavam dentro da cidade e protegia os que estavam fora. Os Romanos tinham especial devoção a este deus, por isso coroavam todas as cidades de arcos para serem protegidos no mundo exterior à cidade ⁽³⁴⁾.

⁽³²⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista London; Londres; 1980; pág.39

⁽³³⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000; pág.144

⁽³⁴⁾ NORBERG – SHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista London; Londres; 1980; pág.42

Ao contrário dos Gregos os Romanos submetiam tudo a uma ordem: os pontos cardinais. Tendo como expoente máximo dessa submissão a própria cidade que possuía dois eixos principais que se cruzavam em ângulo recto no centro: O *decumanus*, no sentido Este/Oeste e o *cardus*, no sentido Norte/Sul. Estes dividiam a cidade, definida num rectângulo, em quatro partes iguais.

Pode-se dizer que o verdadeiro sentido da Architectura surge com os Romanos, pois estes diferenciavam o edifício pela sua função, e davam muita importância ao interior do mesmo e à integração deste no meio urbano. A monumentalidade criada através de grandes edifícios era representativa do poder imperial ⁽³⁵⁾.

Tal como os Gregos possuíam a Ágora, os Romanos possuíam um espaço semelhante, denominado Fórum. Este encontrava-se próximo do centro simbólico e estava rodeado por edifícios públicos importantes. Tal como na antiga Grécia aquele espaço era o centro político, comercial e religioso.

Destes três modelos, a quadrícula romana foi aquela que teve maior influência na cidade Europeia de hoje, por duas razões: primeiro o Império Romano ocupou todo o mediterrâneo e a costa atlântica, o que sufocou a quadrícula grega. Além disso, mais tarde, todo o antigo território Persa, Grego e Romano a Norte de África e Médio Oriente foi invadido pelos Árabes, que alteraram de tal forma algumas das cidades conquistadas, que muitas delas perderam completamente os vestígios de antigas ocupações.

A Península Ibérica também foi ocupada pelos Árabes, no entanto, muitos vestígios da ocupação romana prevaleceram até hoje em toda a cultura ibérica. Exemplos disso são o *Cardus* e o *Decumanus* presentes nas malhas urbanas, as grandes obras de engenharia como os aquedutos, técnicas construtivas que passaram várias gerações, o direito, a gramática e a própria da língua.

Devido à conquista do território para oriente, a expansão do Islão foi maior do que todo o Império Romano no seu apogeu.

É importante referir este aspecto pois a cidade Árabe, não sendo uma *cidade planeada*, tem um conceito muito particular de cidade, que ainda perdura na herança cultural Europeia e é também o mote de muitas histórias que perduram no imaginário cinematográfico. Por outro

⁽³⁵⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000; pág.146

lado, a história da arquitectura Cristã em toda a Península Ibérica inscreve-se num registo de conquista do território Árabe, o que obriga ao esclarecimento deste ponto.

Cidade Islâmica

Ao contrário dos Gregos e dos Romanos, os Muçulmanos são monoteístas e para estes Deus está acima de tudo. Nos versículos 4 e 5 do Capítulo XLIX do Alcorão, chamado Santuário, está definido que a cidade é o próprio templo. Devido a isto a cidade respira espiritualidade, é como um enorme espaço de meditação por onde se deambula. Segundo Fernando Chueca Goitia⁽³⁶⁾, enquanto as cidades gregas são um conjunto de cidadãos, as cidades muçulmanas são um conjunto de crentes.

As principais características desta cidade, são a *irregularidade* e a *interioridade*. Não sendo planeada, surge como uma soma de edifícios que crescem entre a Mesquita, que se encontra ao centro, e as muralhas, que envolvem toda a malha urbana. Nasce de dentro para fora, enquanto as cidades Gregas e Romanas são definidas pelo espaço público, as cidades muçulmanas são definidas pelo espaço privado e o espaço público perde a sua função estruturante.

Na *cidade Islâmica* o conceito de ruas desaparece, porque desaparece a fachada. Segundo Fernando Chueca Goitia ⁽³⁷⁾, as ruas, por definição, têm o objectivo de ostentação da posição social, a fachada do palácio, da casa senhorial, do templo, dos edifícios públicos todas definem uma estrutura hierárquica que orienta os habitantes através de referências, o que segundo Lamas cria “um percurso visual, decorativo, de aparato, próprio à deslocação por carruagem e organizador de efeitos cénicos e estéticos”⁽³⁸⁾. Este conceito na cidade Islâmica desaparece, não pode haver qualquer ostentação pública de poder económico ou social, o Palácio de um rei pode ficar ao lado de uma casa modesta, e duas realidades sociais coabitarem lado a lado sem saberem da existência uma da outra. Isto deriva da noção de que todos são iguais perante Deus.

⁽³⁶⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003; pág.66

⁽³⁷⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003; págs.67 e 68

⁽³⁸⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000; pág.172

Os elementos mais importantes dentro da cidade islâmica são: a Mesquita, que marca o centro, as muralhas, que definem o limite e a protegem, e os portões. Estes são constituídos por duas portas, entre as quais existe um pátio, que tem a função de vestíbulo da cidade. É neste pátio, onde se juntam alguns comerciantes, que se localiza o mais próximo da função de mercado. Porém, este não é o único local onde existe comércio, geralmente as ruas em redor da mesquita são propícias ao negócio, devido à maior movimentação que a mesquita gera. Este aspecto sublinha uma necessidade muito própria do homem para comunicar com o seu próximo, pois mesmo quando não existe o planeamento de um espaço público, este acaba por surgir nas mais diversas configurações. Na comparação entre estes modelos, não deixa de ser interessante constatar a origem antropológica da Ágora e do Fórum.

A cidade Islâmica não é uma cidade planeada. Mas será que pode ser considerada uma cidade vernacular?

A *cidade Islâmica* não é planeada na sua totalidade, adapta-se aos mais variados territórios, é construída com matérias-primas locais e é expressão de uma cultura muito própria, se tivermos em conta apenas estes aspectos, pode ser considerada uma *cidade vernacular*. Contudo, como foi apresentado, há características específicas que permitem definir o conceito de *cidade Islâmica*, e até mesmo encontrar os seus vestígios na malha urbana, como acontece em Alfama em Lisboa. Por outro lado, esta está espalhada por todo o território do Norte de África, Médio Oriente, Europa de Leste e Península Ibérica, devido à ocupação de todo este território, mantendo sempre as mesmas características, o que faz dela um estilo “internacionalizado”. Assim sendo, esta não é uma *cidade vernacular*, mas sim, uma *cidade irregular* ou *orgânica*.

Arquitectura Cristã

A cruz, representativa dos pontos cardinais, que era a principal ordem dos Romanos e utilizada como objecto de crucificação, torna-se o principal símbolo do cristianismo. Toda a filosofia das Igrejas é feita com base em dois conceitos *caminho* e *centro*. Estes elementos estão presentes na estrutura da Igreja através da nave central que representa o caminho e da cúpula que tem três funções: marcar o centro onde está Cristo no Sacrário, simboliza a relação vertical entre o Homem e Deus e também demarcar a presença de Cristo no desenho da cidade. Em planta a Igreja adquire a forma da cruz, isto é a subjugação total da Ordem Romana à Ordem Cristã.

A Idade Média originou vários modelos de cidade, isto porque houve uma adaptação das cidades existentes à crescente cristianização. Contudo existe uma base comum a todos

eles, que é a Igreja como centro e a preocupação de que todas as ruas culminassem nesse mesmo centro. Nasce aqui um novo conceito de urbanismo, que é muito próximo do conceito Islâmico, no entanto há uma preocupação com a representação do edifício, o que leva à criação de cenários nas palavras de Sitte «pitorescos»⁽³⁹⁾.

Na maioria dos países Europeus as cidades medievais surgem das comunidades cristãs que se localizavam nos arrabaldes das cidades romanas, no entanto a Península Ibérica já havia sido conquistada na sua totalidade pelos Árabes, assim, no processo de reconquista, a Mesquita é convertida em Igreja e é criado um modelo único de cidade medieval que agrega a cultura islâmica e a cultura cristã.

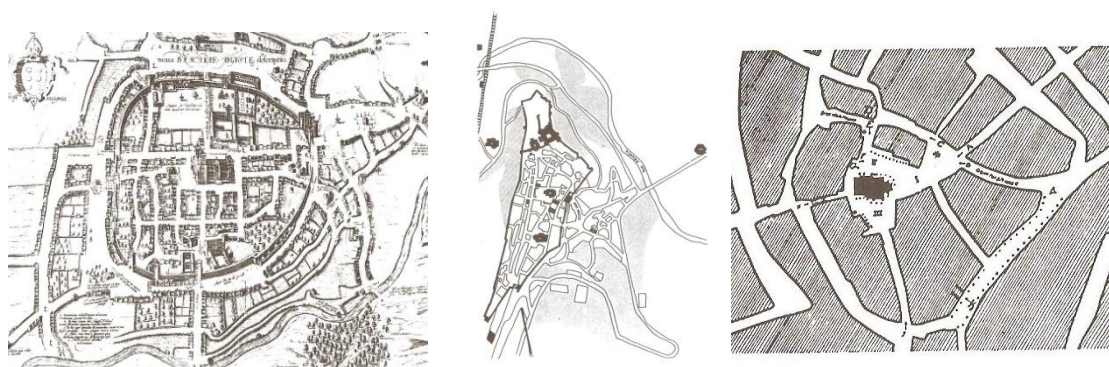


fig. 4 – Traçados medievais: Braga medieval, núcleo medieval de Óbidos, Buttstedt – imagens extraídas do livro Morfologia Urbana de José Lamas

O Renascimento foi um período mais marcado pelos desenhos representativos da *cidade ideal* do que propriamente pela sua implementação. Neste período há um regresso às ordens clássicas e um estudo intensivo da obra de Vitruvíus. Segundo o mesmo a *cidade ideal* teria 8 lados, desenhando um octógono, nos ângulos do mesmo as muralhas seriam coroadas por torres circulares. A parte externa da cidade é bastante precisa, no entanto a organização interna não ficou tão bem esclarecida, dando azo a várias interpretações, que alternavam entre a malha em quadrícula e a malha radiocêntrica. A Cidade de Palmanova foi a única cidade ideal renascentista realizada.

⁽³⁹⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003; pág.158

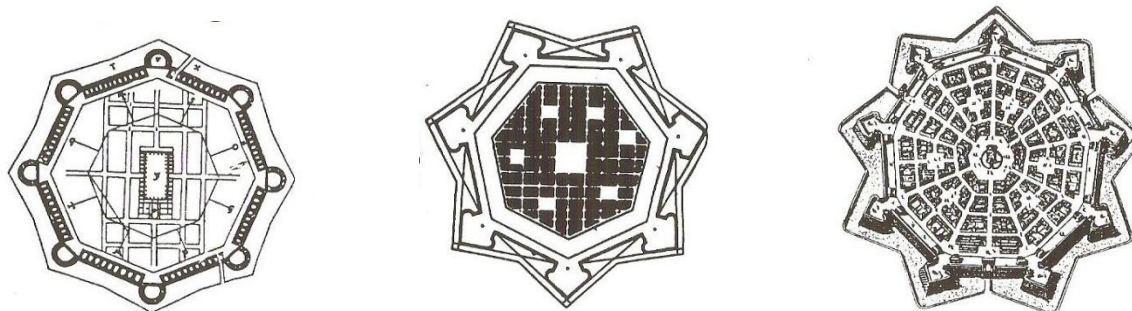


fig. 7 – Plantas de cidades ideais renascentistas: a primeira foi desenhada por Danieli Barbado, a segunda por Pietro Cataneo e a terceira, a cidade de Palma Nuova, por Vincenzo Scamozzi, foi a única a ser construída – imagens extraídas do livro *Morfologia Urbana* de José Lamas.

Na prática o Renascentismo verificou-se na arquitectura militar, através das fortificações, que se tornaram mais espessas e menos flexíveis, impedindo a expansão da cidade, e na abertura de grandes vias que ligavam as portas da cidade ao centro. É com as intervenções urbanas renascentistas que começa a surgir primeiro conceito de praça.

O Barroco foi a época em que as grandes teorias do renascimento foram aplicadas, e também a época do despontar do urbanismo que definiu a imagem das cidades que hoje conhecemos. Segundo Chueca Goitia *“Foi precisamente este o achado do barroco: criar uma cidade como obra de arte da percepção visual imediata.”* ⁽⁴⁰⁾

A *Capital* também se torna uma criação Barroca, a Corte que se tornara demasiado grande para as constantes movimentações que até aí se verificavam, passou a estar representada numa única cidade. Segundo Lamas *“a partir do Renascimento e do Barroco, a forma da cidade europeia será desenvolvida e aperfeiçoada até hoje. A cidade não será apenas o lugar de vida e abrigo dos habitantes, mas também o campo de actuação político-social, o lugar de significações e de ostentação do poder.”* ⁽⁴¹⁾

⁽⁴⁰⁾ GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003; pág.126

⁽⁴¹⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000; pág.184

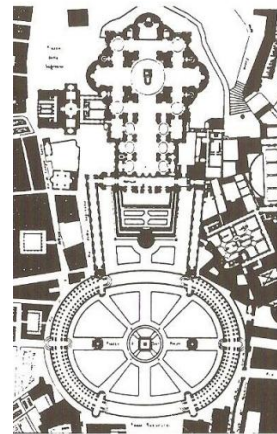
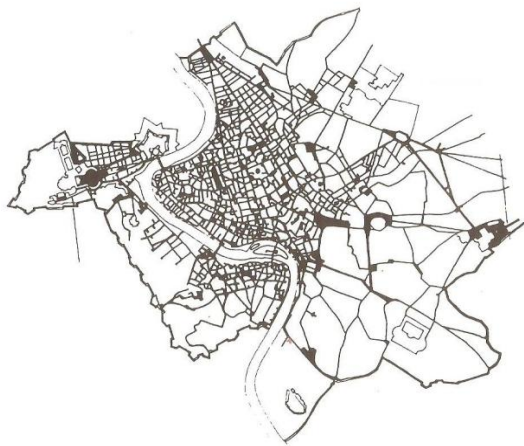


fig. 8 – Traçado barroco de Roma e Planta da Praça de S. Pedro – imagens extraídas do livro *Morfologia Urbana* de José Lamas.

Roma foi e ainda é a cidade por excelência de expressão Barroca. Sixto V criou uma rede de arruamentos que interligam pontos fulcrais da cidade através de eixos visuais cuja perspectiva é coroada por colunas ou obeliscos, e todos estes culminam na Praça de S. Pedro a mãe de todas as Igrejas, que recebe os peregrinos de *braços abertos* representados pela colonata de Bernini que é ainda hoje uma das mais bem conseguidas intervenções urbanísticas de todos os tempos.



fig. 9 – Plano da Baixa Pombalina - imagem extraídas do livro *Morfologia Urbana* de José Lamas.

Lisboa também teve um importante papel na representação Barroca. Em 1755 esta cidade sofre um sismo, um incêndio e um maremoto, e é transformada num amontoado de escombros. A necessidade de uma reconstrução rápida, assim como a escolha de um modelo que representasse Lisboa como capital do então Império Português, permitiu a concepção da Baixa Pombalina que hoje se conhece.

Ainda que de estilo Barroco, esta intervenção apresenta um racionalismo Iluminista ⁽⁴²⁾, característica de Marquês de Pombal, primeiro-ministro do reino e principal impulsor de toda a reconstrução.

O Plano concebido por Eugénio dos Santos e Carlos Mardel, apresentava uma malha ortogonal que ligava a malha irregular árabe da colina a Nascente, à malha regular do bairro

⁽⁴²⁾ LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000; pág.190

alto da colina poente. Esta malha era rematada por duas praças, o Terreiro do Paço a Sul, com um lado aberto para o Rio constituía a entrada nobre da cidade, e o Rossio a Norte, que fechava a malha ortogonal. Mais tarde foi aberto um espaço paralelo a este, actualmente a Praça da Figueira, onde se localizava um mercado.

A Imagem da Baixa Pombalina caracteriza-se pela uniformidade das fachadas. A standardização dos edifícios, quer nos ritmos das fachadas, quer nas medidas dos vãos, permitiu uma maior rapidez de construção. Esta harmonia é de tal forma marcante que as próprias Igrejas ficaram camufladas na paisagem urbana, perdendo a notoriedade e centralidade próprias do Barroco. Este é um sinal marcante da influência Iluminista e da transição para um novo período histórico.

Do Iluminismo ao Movimento Moderno

Verificou-se que até ao Barroco toda a arquitectura Europeia estava absorta em espiritualidade, onde a arte era o resultado de uma relação do Homem com o seu ou com os seus Deuses, considerando as civilizações politeístas. Com o Iluminismo há um corte radical com o passado, a cidade perde a dimensão de verticalidade que tinha, deixa de estar centrada em Deus, e passa a estar centrada no próprio Homem adquirindo uma dimensão horizontal, onde cada indivíduo tem que se destacar dos seus semelhantes. O edifício é uma *ode* ao próprio Homem que se tornou o Deus da nova sociedade democrática e industrial.

Na arquitectura há um regresso às origens da cabana com a simplificação máxima do edifício até aos seus elementos estruturantes, o pilar, a viga e a laje. Os edifícios ganham leveza com a implementação de novos materiais como o ferro e o vidro, onde o Palácio de Cristal construído por Joseph Paxton para a exposição Mundial de Londres de 1851, aparece como primeiro exemplo de uma arquitectura nova, completamente independente de qualquer estilo antigo.

Os jardins adquiriram uma imagem orgânica que cortou radicalmente com a geometria rígida dos jardins barrocos, este aspecto refere apenas a necessidade patente de voltar às origens e consequentemente à natureza. Da mesma forma que as estruturas arquitectónicas remontam à cabana com os elementos mais simples, os jardins remontam à natureza na sua mais pura forma. Contudo, a própria imagem de natureza bucólica também foi resultado de um planeamento, ou seja, não houve um regresso à natureza *real*, mas sim à natureza *ideal*.

Graças à descoberta da máquina a vapor e da implementação da linha de montagem, deu-se o êxodo rural, e a população citadina aumentou drasticamente num curto espaço de tempo. Como este foi um acontecimento sem precedentes, teria que haver uma resposta rápida e eficaz para solucionar a falta de habitações. A primeira consequência é a abolição das muralhas, este feito leva à quebra dos limites físicos da cidade e é o primeiro passo para o surgimento das metrópoles.

A segunda consequência física é a adopção da quadrícula como modelo base de expansão, devido à sua rapidez de execução. Este é outro acontecimento sem precedentes na história, a malha urbana deixa de ter um princípio cultural ou religioso e passa a ter um princípio meramente lucrativo. Ainda dentro do âmbito físico a cidade adquire uma tonalidade cinzenta e sufocante devido aos fumos resultantes das fábricas.

Ao nível social surge uma nova classe, a classe operária, e com ela os bairros operários associados às fábricas. Os subúrbios são outro resultado da nova estrutura social, com a possibilidade de transporte do comboio para o trabalho, as classes mais abastadas passam a habitar os arredores limpos da cidade para se refugiarem da confusão citadina.

É nesta atmosfera de confusão espacial e social que surgem várias teorias de *cidade ideal*, como por exemplo a “Cidade Jardim” de Ebenezer Howard em resposta às cidades inglesas. Este modelo desenvolvia-se numa malha radiocêntrica e organizava a cidade com base nos novos elementos estruturantes como a linha de comboio e as áreas fabris. Tinha como objectivo a criação de uma cidade que oferecesse a todos os seus habitantes qualidade de vida, através do isolamento dos bairros e zonas sociais das áreas industriais, que definiam o limite da cidade, e com a criação de grandes anéis de vegetação que, não só filtravam o ar como forneciam grandes áreas de recreio.

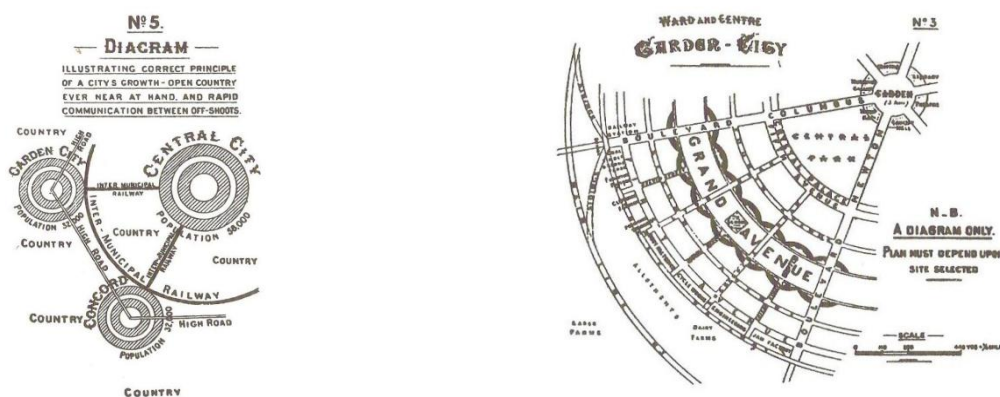


fig. 10 – esquema da relação entre as várias cidades, pormenor do plano da *Cidade Jardim* - imagens extraídas do livro *Morfologia Urbana* de José Lamas.

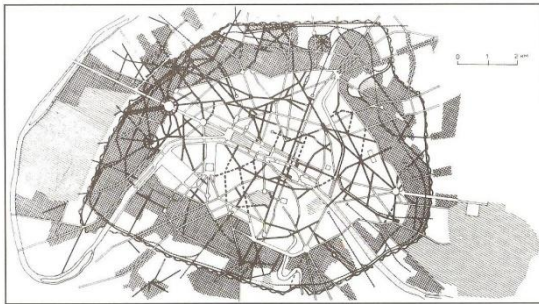


fig. 11 – Plano de Haussman para Paris- imagens extraídas do livro Morfologia Urbana de José Lamas.

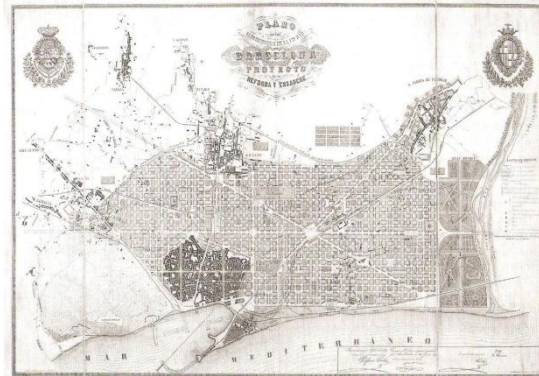


fig. 12 – Plano de Cerdá para Barcelona - imagens extraídas do livro Morfologia Urbana de José Lamas.

Outras capitais Europeias, onde não se verificou a industrialização do centro urbano, também sofreram um aumento significativo da população citadina, o que levou à necessidade de desenvolver planos de ampliação. Os casos mais conhecidos foram as intervenções de Haussmann em Paris e de Cerdá em Barcelona, estas duas intervenções definiram a imagem que hoje temos de cada uma destas cidades.

As intervenções de Paris dão-se essencialmente no casco velho da cidade, e seguem um traçado barroco à imagem de Roma. São abertas grandes vias, os *boulevards*, que permitem um maior arejamento da construção densa e ligam os vários

monumentos através da perspectiva criada. As Praças resolvem a confluência de vias e dão uma imagem de monumentalidade à cidade. O quarteirão não adquire uma função modular, mas é o resultado do cruzamento dos traçados originando assim várias formas de quarteirão.

Com o crescimento económico da Catalunha torna-se necessária a ampliação de Barcelona. Cerdá propõe um plano de expansão em quadrícula que envolve o núcleo antigo da cidade e liga esta aos municípios vizinhos. Esta quadrícula é definida por quarteirões tipo de 113 metros de lado cortados por vias com 20 metros de perfil. O edifício deixa de estar cingido ao quarteirão o que permite uma maior diversidade de espaços, assim como a definição de grandes praças no cruzamento de vias. É com o plano de Cerdá que o quarteirão sofre uma grande mutação, no entanto a sua concepção de espaço era demasiado avançada para o seu tempo, levando a que na prática fosse implementado um conceito de quarteirão mais próximo do tradicional.

A expansão de Lisboa dá-se mais tarde do que as restantes capitais europeias. O Eng. Frederico Ressano Garcia que havia estudado em Paris, de onde trouxe uma inegável

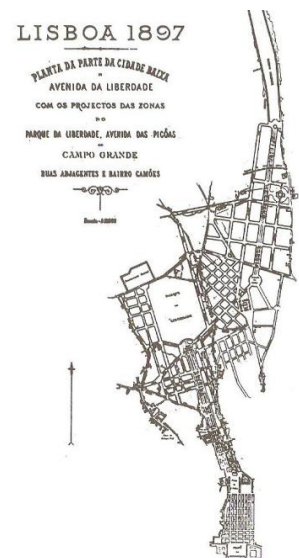


fig. 13 – Plano de Ressano Garcia para Lisboa - imagens extraídas do livro Morfologia Urbana de José Lamas.

influência, sendo responsável pela organização da expansão da capital portuguesa. O seu programa consistia na articulação de vários planos que estavam definidos pela topografia e pela delimitação de um bairro. Cada bairro apresentava diferentes características de ocupação, e o tamanho dos quarteirões adequava-se às funções a que estavam destinados.

Mais tarde Le Corbusier, principal impulsionador do *Movimento Moderno*, apresenta o modelo da “Cidade Radiosa” que organizava as cidades em diferentes zonas funcionais interligadas por diferentes níveis de velocidades. O nível 0 era completamente destinado ao peão que deveria ter o mínimo de obstáculos ao seu movimento, por esta razão são introduzidos os *pilotis* que sustentavam os edifícios e os tornavam permeáveis ao movimento. O modelo completo nunca foi implementado, apenas alguns dos seus princípios, o exemplo mais próximo da Cidade Radiosa é o da cidade de Chandigarh na Índia ⁽⁴³⁾.

A cidade vernacular e a cidade planeada

As cidades de hoje já atingiram um nível de complexidade tal que o seu planeamento não pode ser a imposição de uma ideia, mas uma constante adequação do tecido existente às novas necessidades dos seus habitantes, pois é precisamente no sucesso do mesmo que reside a alma do espaço urbano.

A *arquitectura vernacular* é o resultado de conhecimento de gerações, é aquela que melhor se adequa ao local e portanto a mais aperfeiçoada de todas. Assim sendo, a *cidade vernacular* é a herança mais alargada desse mesmo conhecimento, pois além de conter todos os edifícios, contém também o conceito de espaço público de uma comunidade concreta e toda a sua vivência urbana.

Constata-se que as funções presentes nas *cidades vernaculares* são as mesmas que se verificam nas *cidades planeadas*. Este facto indica que nestas não são impostas ao Homem, mas são simplesmente uma organização mais rígida das funções base de uma sociedade.

A principal diferença entre uma *cidade vernacular* e uma cidade *planeada* é que esta última é sempre uma expressão de poder, quer seja religioso como se verificou na Grécia antiga e mais tarde nas cidades Cristãs, quer seja político, como se verificou nas cidades Romanas, mais tarde no Iluminismo e ainda hoje na cidade de Brasília, ou mesmo económico como se verificou com a Revolução Industrial. Independentemente dos resultados obtidos, um planeamento de uma cidade pressupõe sempre a demonstração cenográfica de poder.

⁽⁴³⁾NORBERG – SHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista London; Londres; 1980; pág. 206

Enquanto nas *ciudades planeadas* o homem se adapta a uma ordem abstracta, nas *ciudades vernaculares* o espaço nasce da necessidade de resposta do homem a problemas imediatos. Todavia é importante salientar que existem casos de *ciudades vernaculares* onde permanecem vestígios de *ciudades planeadas*, concretamente quando na malha urbana ainda predominam o *cardus* e o *decumanos* da ocupação romana. Mas sendo a cidade uma acumulação de vestígios históricos, é interessante constatar que os mais variados locais ganham uma identidade completamente distinta da ocupação romana que está na sua base.

I.3 – A cidade como reflexo das culturas e do tempo

A cidade, que hoje constitui o *habitat natural* da maioria da população mundial, está em constante transformação. Isto porque como fenómeno humano que é adapta-se às consequências da história: a guerra, as migrações que podem ser repentinas ou graduais, o aparecimento da máquina a vapor que necessita de uma via própria, e o aparecimento do automóvel que altera o seu ritmo, assim como às consequências naturais: incêndios, inundações, furacões ou terremotos.

Considerando esta realidade, constata-se que a cidade de hoje não é a mesma de há 200 anos nem tão pouco de há 500 anos atrás e que, tal como em todos os fenómenos, e principalmente sendo criada pelo próprio homem, teve um início e uma razão de existir.

No entanto, ao contrário de qualquer outro objecto de estudo, a cidade é o elemento de permanência que reflecte a vivência do próprio homem e, embora haja uma actualização das infra-estruturas, uma mudança nunca é de tal forma drástica que altere por completo a sua noção existencial, exceptuando o caso da guerra, que como se sabe tem repercussões muito graves na sociedade. Tal acontece porque a mudança se dá por um processo de adição e renovação gradual, e não por um processo de substituição integral.

Assim, ao efectuarmos o estudo da cidade, temos consciência que, pelo que verificamos hoje na contínua renovação da mesma, proliferou no espaço ao longo do tempo, a partir de uma base modesta que está presente na malha urbana e pode ser localizada, assim como todas as fases posteriores de crescimento da mesma.

As características arquitectónicas de cada fase podem ou não estar explícitas. Lisboa teve que ser reconstruída após o terremoto, no entanto os vestígios da primeira ocupação romana podem ser visitados no núcleo arqueológico da Rua dos Correeiros. Alfama tem uma malha urbana medieval, no entanto a Casa do Bicos constitui o único exemplo preservado de uma casa medieval. As Avenidas Novas também sofreram um processo de

terciarização, onde já são muito poucos os exemplos de edifícios representativos da sua época de construção.

As origens de uma cidade

O término dos povos nómadas e o aparecimento das primeiras povoações dá-se com o descobrir da agricultura. Esta permitiu a fixação das populações e o despoletar da civilização com o aparecimento dos primeiros conceitos de aldeias e vilas. Neste período a principal razão de estabelecimento eram os solos férteis que forneciam o alimento.

Associada à agricultura vem a proximidade de uma fonte de água, não só para manter o cultivo como também para servir a própria população. Sendo necessária uma fonte de água doce, os rios eram propícios à permanência humana, proporcionando também alimento através da pesca. Este fenómeno verifica-se nos estudos arqueológicos efectuados em vários continentes. Não é de estranhar que muitas das principais cidades mundiais se localizem próximas de rios, que também são importantes vias de comunicação.

Com o desenvolvimento civilizacional começam a surgir comunidades especializadas, concretamente vilas piscatórias e agrícolas, assim como as primeiras trocas comerciais, que se faziam através da troca de produtos. A proximidade de portos verifica-se muito útil, não só para a faina piscatória, assim como para os comerciantes que pretendiam trocar os seus produtos. Muitas cidades tornaram-se importantes referências mundiais devido aos seus portos, a cidade do Porto é um exemplo disso mesmo, e o porto de Hamburgo ainda hoje é cartão de visita da cidade.

A descoberta do metal e a sua valorização levou ao aparecimento da moeda como elemento de troca. Os metais serviam não só para o fabrico da moeda, mas também para armas, instrumentos e ourivesaria. Assim, começam a surgir as primeiras povoações de extracção de metais como o ferro, o cobre, o ouro e prata, e associada à ourivesaria a extracção de pedras preciosas.

A montanha é outro elemento que levou à localização de povoações pois constituía uma barreira natural às invasões inimigas. A cidade de Genebra está rodeada por montanhas, graças a isso teve sempre vantagem de defesa devido à severidade do terreno para os povos invasores.

Associado à construção de edifícios imponentes, estava a aquisição das melhores e mais belas pedras construtivas. O barroco ficou marcado pela utilização em abundância dos mais belos e variados mármore europeus. A basílica de Mafra que é o centro de todo o Palácio

foi construída com mármore importados de Itália. Portugal é um importante exportador de Granitos, ao norte do país, e mármore, ao sul. Vila Viçosa não só vive da extracção do mármore, como toda a vila está abundantemente adornada com esta pedra.

Os benefícios das águas termais levaram a uma grande procura das mesmas para banhos anuais. Estes já eram conhecidos dos Gregos e dos Romanos que localizavam algumas das suas povoações próximas de fontes termais. Em Portugal várias povoações floresceram devido à proximidade de fontes, a cidade de Caldas da Rainha é um bom exemplo.

As origens de cada cidade estão directamente relacionadas com actividades que permitissem a sobrevivência da população, a comida e a água eram, e ainda são, as necessidades básicas. No entanto, com o desenvolvimento de um sistema comercial as populações deixaram de estar vinculadas à produção alimentar e passaram a ter que garantir um poder de compra.

O florescimento de uma cultura local e nascimento de uma identidade

As várias origens que cada cidade pode ter não definem módulos de construção, as cidades agrícolas não são todas iguais, assim como não o são as cidades costeiras. Existem muitos factores que influenciam o desenvolvimento da cidade.

O primeiro elemento a ter em conta é a topografia, que define, não só o declive, como também a constituição do solo e consequentemente o tipo de cultivo. Portugal é um país com grandes áreas agrícolas de Norte a Sul, no entanto, o sul do país é caracterizado pela grande planície alentejana onde há grandes plantações de girassóis, sobreiros e nas zonas mais húmidas de arroz; enquanto no Norte, onde o terreno é mais acidentado, existe uma abundância da cultura vinhateira.

Outro elemento a considerar são os materiais de construção local. Enquanto há locais onde existe uma grande abundância de pedra, há outros onde existe mais abundância de madeira. Assim duas zonas piscatórias podem ter uma imagem completamente diferente de apropriação do território.

O Clima pode influenciar os materiais e a construção. Numa cidade onde há temperaturas muito baixas é provável que seja recorrente a utilização de uma lareira, enquanto numa cidade com temperaturas muito elevadas sejam utilizados alpendres.

As catástrofes naturais como os terremotos, os maremotos, as inundações, os furacões e os tornados, podem destruir por completo cidades quebrando toda e qualquer permanência

construtiva, o que obriga os moradores a uma construção rápida. Muitas vezes estes fenómenos podem ser frequentes o que obriga a uma adaptação construtiva permanente como é o dos países sujeitos às cheias que constroem as casas sobre palafitas, ou que sofrem catástrofes repentinas que obrigam a uma alteração estrutural, como foi o caso do sismo de 1755 que destruiu por completo Lisboa e pela primeira vez na história se construiu uma área urbana com um estrutura anti-sísmica.

A Guerra é outra catástrofe que pode devastar países, no entanto esta pode ser temporária, permitindo uma reconstrução, ou permanente, o que obriga a construções precárias ou origina enormes campos de refugiados.

Na resposta a cada uma destas situações florescem culturas locais que são únicas no mundo inteiro e dignas de respeito e preservação. A memória da terra e o conhecimento passado de geração em geração são a origem de uma identidade própria que insere os seus indivíduos no mundo. Um Português dificilmente se sente Espanhol assim como um Portuense dificilmente se sente Lisboaeta, não foi a História que definiu essa “rivalidade”, mas sim a identidade implícita de cada um dos países ou das cidades.

Modelos de Cidade

Capítulo II

II.1 – A Cidade com génese na Tradição

A Cidade com génese na Tradição é aquela que é adaptada às necessidades da população ao longo dos tempos, crescendo como um organismo vivo.

Esta vive numa constante agregação de área construída, que está associada ao aumento da população e consequentemente ao desenvolvimento económico que este aumento proporciona.

A movimentação interna da população também permite uma constante regeneração do tecido urbano através da substituição ou do restauro e requalificação de áreas urbanas existentes.

Nestas cidades encontram-se elementos característicos de diferentes épocas históricas, no desenho urbano, assim como na arquitectura. Cada fragmento contribui para a história de toda a cidade.

Esta é a designação da maioria das cidades que existem hoje, ou seja, aquela que nasce de uma ocupação do território associada a uma actividade económica ou militar, perdura no tempo, e não tem uma estrutura finita nem uniforme.

Origem

A origem deste tipo de cidade está sempre associada a uma actividade económica, que vai desde a agricultura ao comércio, ou a uma estratégia militar, pode ser um local de difícil alcance ou protegido por muralhas.

Geralmente a actividade económica que deu origem à cidade é a razão de permanência da mesma, é através dessa que os habitantes da cidade subsistem. Uma cidade que está associada a grandes terrenos de cultivo é uma importante fonte alimentar e económica para o seu país.

No entanto há cidades onde a fonte económica é esgotada, ou por razões de segurança fechada, como é o caso das pedreiras, ou das minas. Quando isto acontece as povoações associadas têm que fazer uma reconversão económica de toda uma actividade. Nas cidades, onde há maior desenvolvimento, há uma maior facilidade de conversão de uma indústria, dado que não dependem unicamente da mesma. A Ópera do Arame em Curitiba e o Estádio de Futebol de Braga são bons exemplos de reconversão de pedreiras desactivadas.

As cidades que têm um grande formalismo militar e que não sofreram um desenvolvimento económico drástico, como aconteceu nas grandes capitais europeias, encontram maiores dificuldades de expansão. Isto porque existem duas limitações físicas associadas, a topografia e as muralhas.

O núcleo urbano de Palmela localiza-se num planalto e está isolado do restante território por grandes declives. Embora se tenha verificado um maior desenvolvimento económico neste conselho, o terreno não permite uma expansão contínua, e a falta de um planeamento levou a uma expansão desordenada de vários espaços segregados.

A cidade de Évora ainda hoje está isolada por muralhas, não se verificou um desenvolvimento económico que justificasse a sua abolição. Contudo, estas definem a imagem da cidade e são um dos seus principais pontos turísticos. A expansão urbana que se verificou nos últimos anos é feita no exterior das muralhas.

Estrutura

A estrutura destes modelos de cidades não é uniforme nem finita, é o reflexo das diferentes ocupações aplicadas ao longo do tempo em diferentes topografias.

Podem existir traçados comuns em cidades que tiveram o mesmo tipo de ocupação, como acontece com as cidades de ocupação Árabe, no entanto estas nunca adquirem o mesmo aspecto ou malha urbana, considerando que a cidade árabe é irregular por natureza.

No caso de estruturas mais rígidas como a quadrícula, esta também pode apresentar diferentes tipologias. No caso de Barcelona o quarteirão apresentava uma estrutura fixa e funcionava como módulo de expansão, enquanto que nas Avenidas Novas em Lisboa várias quadrículas com dimensões diferentes de quarteirão, devido às diferentes ocupações a que se destinavam, interligavam-se num único eixo definido por três grandes avenidas, Av. da Liberdade, Av. Fontes Pereira de Melo e Av. da República.

O somatório das diferentes malhas origina uma malha urbana complexa, diversificada e única de cada cidade. Uma malha medieval pode ter continuação numa malha renascentista e ambas estarem interligadas através de um eixo barroco. Esta estrutura é um processo contínuo que se vai solidificando e redefinindo ao longo do tempo.

Objectivos

Os dois objectivos básicos definidos para esta cidade são a sobrevivência e continuidade da espécie, inerente a qualquer animal, e a garantia a cada ser humano de um espaço existencial de pertença onde este se integre. Estes são os principais e mais importantes objectivos de qualquer cidade. Contudo existem situações onde a cidade é construída com outros propósitos, como será mostrado no capítulo seguinte.

Além destes existem outros objectivos particulares implícitos a cada época de construção. Os Árabes tinham como objectivo a implementação da cidade como santuário. A Baixa Pombalina tinha como objectivo uma construção rápida, resistente a terramotos e imagem da capital de um grande Império à luz das grandes influências artísticas da altura. O projecto do Parque das Nações pretendia a requalificação da zona Oriental de Lisboa, assim como a rentabilização do solo e dinamização do espaço após o grande a Exposição Mundial de 1998.

Embora o aumento da população e a reestruturação urbana sirvam sempre de justificação para grandes intervenções urbanas, existe sempre um objectivo político por trás de cada uma delas. O poder vigente tem sempre que deixar uma marca explícita da sua actuação. Assim como elevar a cidade ao nível arquitectónico e artístico das grandes capitais mundiais.

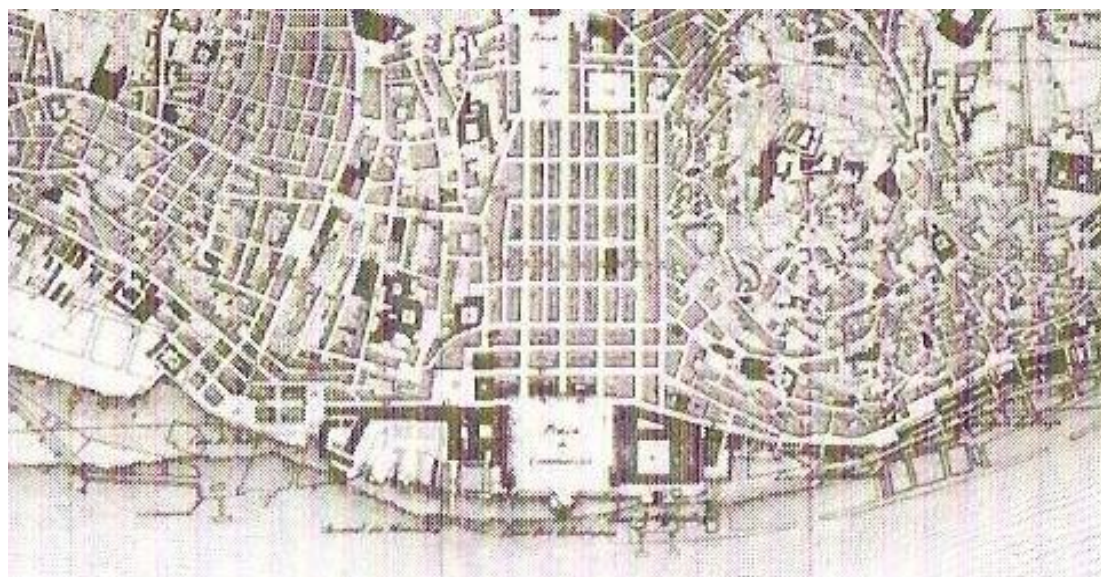


fig. 14 – Diferentes malhas urbanas em Lisboa – por ordem cronológica: à direita a malha irregular árabe do bairro de Alfama; à esquerda a malha ortogonal renascentista que se adequa às curvas de nível da colina Poente; ao centro a malha ortogonal rígida barroca da Baixa Pombalina encabeçada pela Praça do Comércio, ao sul, e pelas praças do Rossio e da Figueira, ao norte – imagem retirada do livro *Lisboa: Urbanismo e Arquitectura* de José – Augusto França

II.2 - A Cidade com génese no Poder

A cidade com génese no Poder é aquela que é construída com uma intenção de união a um centro, que pode ser político, religioso ou económico. É construída como uma unidade única e individual através de um projecto que define a estrutura final da cidade.

Esta pode ser construída integralmente, embora não seja muito frequente, ou através da implementação de um sistema de fases, sendo a primeira dedicada à construção dos edifícios e ruas principais.

O facto da existência de um poder, não significa que este seja opressivo, pode haver apenas a intenção de construir uma cidade que espelhe a prosperidade e união de um povo, como é o caso de Brasília, ou mesmo que tenha um papel de centro existencial, como acontecia com a Cidade Proibida da China, no âmbito político, ou com a cidade – estado de Vaticano, no âmbito religioso.

Em situações específicas como a Cidade Proibida e o Vaticano, as populações são especializadas. Numa situação em que a cidade seja construída de raiz como Brasília, há uma ocupação integral de uma população externa

Quando a cidade faz parte de um mesmo projecto os seus edifícios correspondem à mesma época construtiva. Brasília foi toda projectada com base no Movimento Moderno e consequentemente os seus edifícios têm influência na unidade habitacional de Le Corbusier.

Pode acontecer que uma cidade já existente, com uma malha urbana complexa, sofra uma reorganização com o objectivo de vincular um poder. Embora a sua génese e a sua estrutura não correspondam às de uma cidade poder, toda ela é subjugada a um poder dominante.

A manifestação declarada de poder são os edifícios representativos do mesmo, que através da sua monumentalidade e de uma posição central, demonstram a sua superioridade.

Origem

Quando uma cidade é construída de raiz tem como finalidade a demonstração de algo. Pode ser a demonstração de um poder dominante como acontecia na antiguidade clássica, assim como de uma estrutura “ideal” de vivência como se

verificou com a implementação da “Garden City”, ou mesmo de uma cidade completamente sustentável a nível energético como a cidade Masdar em Abu Dhabi.

Este modelo de cidade é originária dos povos da antiguidade, difundida pelos Romanos que colonizaram toda a Europa.

Segundo estes as muralhas das cidades não eram apenas um meio de protecção dos inimigos, eram também o limite do mundo civilizado conhecido *versus* o mundo exterior desconhecido, assim como o limite do mundo existencial dos respectivos habitantes.

Esse limite era também uma demarcação de propriedade do rei, do imperador, em suma do poder máximo. Assim, tudo o que estava dentro das muralhas era conhecido e controlável.

O mesmo conceito permanece na base da “Garden City”, da “Ville Radieuse”, e “Acre City” que, não tendo como objectivo um poder controlador, definiam o limite de uma cidade ideal, o qual tornava possível a ordem interna.

A definição de um limite dito “ideal” é o que define as cidades actualmente desenhadas de raiz. É essa ilusão de uma cidade controlável e perfeita que se manteve ao longo dos tempos.

Estrutura

Este modelo de cidades apresenta sempre uma estrutura rígida ortogonal. Sendo a cidade é o reflexo de um poder superior, esta tem que reflectir a eficiência desse poder através de um bom funcionamento. Uma estrutura deste tipo facilita a organização interna, assim como a criação de avenidas largas e contínuas que impedem o congestionamento e a confusão.

A malha urbana desenvolve-se a partir de um ponto principal que, podendo corresponder ou não ao centro físico, funciona como centro existencial. Os Romanos localizavam o Fórum próximo do centro simbólico, e a estrutura da cidade de Brasília envolve e está orientada a partir da Praça dos Três Poderes. Esse ponto está marcado pelos edifícios principais da cidade.

Existe uma estratificação explícita nos perfis das ruas. As avenidas principais são mais largas, centrais, e agregam um maior número de funções.

Quando há a ocupação de uma estrutura já existente, esta é reorganizada, definindo um centro e um limite e consequentemente uma nova estratificação das vias.

Objectivo

Uma *cidade poder* tem sempre como objectivo a declaração do poder dominante. Este poder pode opressivo ou simplesmente representativo, no entanto exerce a sua presença simbólica através do domínio físico de toda a estrutura urbana.



fig. 15 – Localização geográfica de Brasília – imagem retira do livro *Brasília em três tempos* de Júlio Katinsky

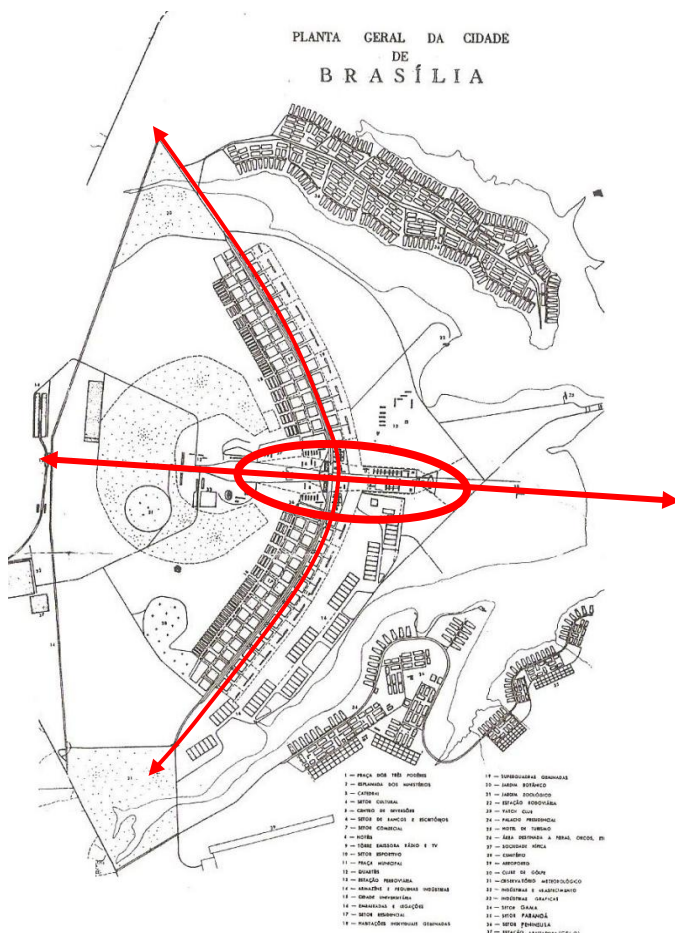


fig. 16 – Planta de Brasília com os dois eixos principais e o centro simbólico referenciados a vermelho – imagem retira do livro *Brasília em três tempos* de Júlio Katinsky.

Espaço Cénico,
o mundo ficcional onde habitam
as personagens

Capítulo III

III.1 – A referência do espaço físico determinando o mundo da ficção e o seu uso

O Ser Humano por natureza gosta de ouvir e contar histórias. Estas constituem duas formas de comunicação. A primeira é a exposição de uma ideia pelo próprio autor, e a segunda é o entretenimento de um público, que pode ser uma criança, um grupo de amigos ou mesmo uma plateia.

Se a história for escrita ou narrada oralmente, o autor ou o narrador podem fornecer alguns elementos espaciais ou não, no entanto cada receptor constrói mentalmente o espaço físico da acção.

O teatro ou o cinema não são mais do que formas de contar uma história. A diferença está no facto de o espaço ser fornecido e pouco ser deixado ao espectador para imaginar. Contudo, o teatro e o cinema são duas representações diferentes de espaço.

Enquanto no teatro os actores se movem num espaço entre quatro paredes separado da plateia pelo Arco do Proscénio ⁽⁴⁴⁾, e o público centra a sua atenção através deste, assumindo e aceitando o espaço da ficção definido por aquele limite e pelo da caixa cénica que deixa antever, no cinema o espaço de acção é o mundo da imaginação retratado como realidade do nosso quotidiano ou como um universos fantásticos contudo revestidos de uma autenticidade pela comunhão com o nosso mundo e com o nosso imaginário colectivo.

Quando uma história é contada através de uma peça de teatro, uma peça dramática, os actores movem-se num espaço finito e único partilhado por várias personagens. Assim, as informações sobre de onde vêm, para onde vão quando entram e saem de palco, e sobre o que se passa a nível histórico e geográfico fora daquele espaço, têm que ser fornecidas oralmente ou, normalmente, nem o são de todo. Neste tipo de representação existe mais do que um ponto de vista, o de cada espectador, dado que um espectador na primeira fila tem uma imagem diferente do espectador que está no balcão, mas para cada espectador o “ângulo de câmara” é invariavelmente fixo e imutável.

⁽⁴⁴⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston;1976; pág.3

No cinema, a maioria da informação é fornecida directa e indirectamente através da imagem ⁽⁴⁵⁾. Uma história tem sempre uma localização geográfica, que pode ser Nova Iorque, Lisboa ou Paris. Essa localização é dada no filme, através uma imagem que identifique bem o local. Essa imagem pode ser o *skyline* de Nova Iorque, a Torre Eiffel de Paris, ou a Torre Eiffel e a Estátua da Liberdade de Las Vegas. A partir do momento que se identifica a localização, esta comporta um tema, um espaço, e principalmente um cenário, cuja percepção é condicionada pelo ponto de vista que a câmara de filmar vai fornecendo.

Embora possa haver um tom dominante para a cidade retratada, a escolha do mesmo é subjectiva e está directamente relacionada com a imagem que o realizador definiu para o argumento. Veneza pode ser a paisagem romântica por excelência, no entanto também pode ser cenário de um policial negro, Nova Iorque pode ser o símbolo do mundo empresarial, mas também pode ser utilizada como fundo de uma história de gangsters ou de uma sátira social. Não existe um tom ou atmosfera pré-definido para cada cidade, mas sim uma identidade implícita que pode sugerir todo o tipo de associações relacionadas com o carácter multifacetado do guião e da sua interpretação visual e narrativa.

Por outro lado a localização da acção define o espaço físico, quer seja na actualidade ou num passado longínquo. Por exemplo a malha urbana e a arquitectura de Nova Iorque definem perspectivas de rua notoriamente diferentes das que se encontram em Praga. Uma personagem que deambule por Praga terá um percurso muito mais sinuoso do que aquele que teria em Nova Iorque. No entanto se a acção for a ocupação da ilha de Manhattan pelos primeiros Colonos, a imagem fornecida será uma paisagem campestre onde habitam Índios, que, mesmo que não constitua a imagem actual de Nova Iorque, foi definida pela localização espacial e temporal daquele mesmo espaço.

Uma cidade tem caminhos, jardins, bairros, ou seja, uma variedade de espaços diferentes e com características bem definidas. Cada indivíduo que habite nessa cidade e irá conhecê-la muito bem, de uma forma muito sua e única, criando rotinas como a rotina do trabalho ou a rotina de lazer ou comunicação com os outros. No caso de não a conhecer, esta pode ser um espaço de aventura. No cinema, existe um guião que descreve *a priori* o percurso das personagens, portanto o espaço

⁽⁴⁵⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág.

escolhido tem que responder às exigências base do espaço que determina a acção. Quando o herói da ficção cinematográfica está a ser perseguido e o guião dita que percorrerá a cidade toda sem obstáculos, não faria muito sentido que na primeira curva encontrasse um beco sem saída.

O que dá veracidade a uma ficção no cinema é a identificação por parte do espectador de algo que ele próprio vivenciou, por exemplo uma rotina matinal casa – trabalho é algo que a maioria das pessoas reconhece. Quando situações como esta são representadas no cinema é importante que sejam coerentes com a realidade conhecida do espectador.

O cinema é uma arte de ilusão que tem como objectivo contar uma história através da alienação total do espectador, pela sua imersão numa realidade que não é a do seu mundo ou vida. Assim um cenário não consiste apenas em fornecer uma localização e um tempo, como também em determinar as atmosferas e vivências em coerência com o guião e com a sua interpretação na realização e na visualidade do mundo onde o seu enredo ocorre.

III.1.1– A evolução da caixa cénica ao espaço cinematográfico

A caixa cénica teatral é o limite de espaço de representação que um actor de teatro tem para se mover, sem que o espectador sinta que o espaço da ficção invada o próprio espaço da sua realidade. A denominação de “caixa cénica” deriva do facto de estarem num espaço que define uma caixa imaginária, constituído por três paredes limite e uma “quarta parede” invisível por onde a plateia “espreita” a ficção narrada e a actuação das suas personagens.

O teatro é a abstracção total da realidade, pode representar um espaço real, no entanto nunca pretende ou conseguirá ser visto como autêntico, embora possa ser visto como realista. O público aceita a “quarta parede” e o proscénio que avança desta como o limite da ilusão. O que está no espaço delimitado por estas fronteiras é o espaço consentido da ficção. O arco do proscénio e a luz da ribalta existem para isso mesmo, para marcar o limite entre o mundo real e o da peça.

No início do cinema, a base de representação era a caixa cénica, fosse nos cenários, fosse na representação. O filme não era mais do que uma peça de teatro onde no lugar do público estava uma câmara. Não havia uma diferença demarcada, devido à falta de conhecimento de como utilizar as potencialidades da máquina de filmar, de não existir para esta ainda uma linguagem ou sintaxe de comunicação

específicas. Muito menos existiam para o espaço a criar para ser filmado ou para a sua iluminação dos actores, ou para a criação de sentido pela montagem de diferentes planos.

Quando os irmãos Lumière inventaram a Câmara de Filmar, praticamente apenas fizeram alguns filmes captando a vivência quotidiana, fazendo-o no entanto com o instinto de fotógrafos que eram, plantando já por vezes, sem o saberem sementes da futura gramática do cinema. Graças às pequenas produções que desenvolveram, apresentaram a noção de profundidade do espaço e da sua contiguidade para o lado do campo visual. Enquanto no teatro a profundidade era dada pela perspectiva da pintura, para ser vista de uma forma unidireccional, em filme os elementos de fundo que aparentemente não forneciam nada à história, apresentavam diferentes escalas dando profundidade e continuidade ao espaço da ficção, sugerindo sem dúvida que olhávamos para fracções de um espaço infinito.

Georges Méliès foi o primeiro a utilizar a câmara para realizar histórias de ficção. Este era dono de um teatro de Ilusionismo, e interessava-se mais por entreter e maravilhar o público do que propriamente por lhes mostrar o quotidiano. Através de truques de câmara e de ilusionismo Méliès conseguiu criar histórias do fantástico e do maravilhoso, bem como de ficção científica que, embora hoje pareçam rudimentares, eram pioneiras e muito avançadas para o seu tempo ⁽⁴⁶⁾.

O contributo de Méliès vai muito para além da obra que deixou. Foi o primeiro a construir um estúdio de cinema sofisticado, embora à imagem de um teatro e dos seus dispositivos, os seus sucessivos trabalhos são o resultado de uma contínua exploração do espaço e da linguagem teatral aplicada ao cinema, embora por vezes tenha conseguido superar essa referência nas suas narrativas. Um dos seus filmes mais icónicos, *Viagem à lua* (1902), onde os vários espaços apresentam uma leitura teatral, foi no entanto um filme em que quebrou a clausura figurativa teatral do campo visual. Na cena em que o foguetão volta à terra, deixando as criaturas lunares para trás, a acção prolonga-se para fora do campo de visual, acompanhando a câmara em continuidade o movimento e a linha de olhar das personagens para fora do campo de visão do espectador.

⁽⁴⁶⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston; 1976; pág. 5



fig. 17 – cenários teatrais do filme *Viagem à Lua* (1902) de Georges Méliès



fig. 18 – Continuidade da cena para fora do ecrã, no filme *Viagem à Lua*

A caixa cénica continuou no entanto a ser preponderante nos seus muitos filmes, sendo durante mais tempo ainda, e não só por ele mas por toda a indústria, para retratar espaços interiores. Entretanto a crescente utilização de elementos realistas e tridimensionais levou a um descrédito crescente nos cenários pintados, obrigando à evolução para o espaço verdadeiramente tridimensional.

Os Italianos foram os primeiros na construção de cenários a três dimensões a uma escala épica, com rigor histórico e um detalhe que lhes permitiu pela primeira vez um impacto e participação da narrativa determinante. Tal só foi possível com a introdução de arquitectos, que substituíram em grande parte os cenógrafos e artesãos de cenários teatrais. A exuberância, magnitude e exigência dos cenários deram o sinal de arranque para o género histórico e faziam prever um grande futuro para o cinema Italiano. No entanto, estando também a Itália envolvida na Primeira Guerra Mundial, apenas serviram de manual de aprendizagem para as grandes

produções americanas, a começar pelo célebre *Intolerance* de D.W.Griffith. O apogeu das grandes produções Italianas clássicas ocorreu entre 1910 e 1915 ⁽⁴⁷⁾.

Outro elemento que surge com as produções italianas é o conceito de cenografia que determina o cenário como elemento marcante para a representação de um argumento no ecrã. É dentro desta consciência que surge o movimento expressionista na Alemanha. Este movimento, que pretendia marcar uma posição no panorama cinematográfico europeu, considerava que os cenários não tinham que ser realistas, mas antes exprimir o sentimento e emoções do argumento e das suas personagens. O filme mais emblemático deste movimento – e o primeiro - é o *Das Cabinet des Dr. Caligari's* (1920) realizado por Rober Wiene. A distorção dos cenários, onde não existem linhas paralelas e onde este parece ora desafiar toda a lógica da geometria ora ameaçar derreter-se frente aos nossos olhos, reflecte toda a desorientação das personagens e a sua intensidade sentimental e da própria história.

Embora o conceito não tenha permanecido, exerceu influência em vários movimentos e demonstrou como o público se identificava com a angústia das personagens através da mensagem do cenário. A percepção de que um cenário tem que ser mais do que um pano de fundo e pertencer ao mundo de caracterização das personagens é também fruto deste movimento ⁽⁴⁸⁾.

As filmagens de exteriores, a representação cinematográfica das notícias mais mediáticas e o aparecimento do novo género do documentário foram o início de uma nova época cinematográfica. Já não era suficiente uma representação da realidade, teatro e cinema eram dois meios de comunicação diferentes e tinham que ser tratados como tal.

Com um maior conhecimento da representação cinematográfica surge a iluminação como um elemento importante na criação e modelação do espaço. Através da iluminação o espaço ganhava profundidade e os seus elementos volume. As personagens principais podiam ser destacadas do cenário, assim como das restantes personagens e figurantes. O tom do filme ou da cena pode ser sugerido

⁽⁴⁷⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston;1976; pág. 18

⁽⁴⁸⁾MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág.

através do excesso de luz ou de sombra, ou da sua relação. Uma boa iluminação pode criar espaços plenos de atmosferas, com uma utilização mínima de adereços ou elementos cénicos.

O espaço cinematográfico teve início na caixa cénica teatral, no entanto converteu-se ao longo dos anos numa arte completamente diferente e autónoma. Enquanto no teatro cabe a cada um dos actores representar o seu papel e se destacar apenas através dessa representação, no cinema, onde também conta uma boa representação, o destaque de cada personagem é dada também pela construção do espaço que a circunda.

Um espaço bem construído é aquele que dá discretamente informações sobre a própria história, sem contudo ofuscar as personagens. Ou seja um trabalho bem feito é aquele que se torna tão natural ao espectador que é completamente ignorado, deixando sobressair a acção principal ⁽⁴⁹⁾.

III.1.2 – A construção mental de um espaço infinito e ficcional no cinema

Houve uma grande evolução nos cenários desde a invenção do cinema até aos dias de hoje. O que antes era apenas a filmagem de cenários planos na caixa cénica, hoje transformou-se num espaço coerente e completamente real para o espectador.

Contudo, o que espectador vê é o resultado de uma manipulação que lhe fornece referências do seu próprio espaço existencial, tornando credível o espaço onde os actores se movem.

A câmara é o olho invisível que mostra ao espectador apenas o que ele precisa de ver para construir mentalmente um espaço ficcional e coerente. A grande inovação do cinema é a criação de espaços que sem a câmara não existem, e só se tornam possíveis através de uma construção exacta dos elementos essenciais da imagem que fabriquem uma ilusão e da relação entre as fracções que aquela revela.

Cenários reais e cenários de estúdio

Existem dois tipos de cenários: os cenários baseados na realidade, onde a paisagem, a casa, o compartimento existem, e correspondem à imagem que o realizador e o director artístico definiram para o filme, embora sejam objecto de

⁽⁴⁹⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974;

ajustes, e que podem ou não estar circunscritos à mesma área urbana; e os cenários de estúdio, que podem ser uma cópia de um espaço real, uma representação de um espaço aparentemente real que na verdade não existe, ou mesmo uma construção integral de um espaço fictício.

Construir um cenário em estúdio é mais económico do que movimentar uma equipa inteira de filmagens para o local ⁽⁵⁰⁾. No entanto é necessário ter o apoio financeiro de um estúdio para o fazer. Para o denominado “cinema independente”, não existindo grandes fontes de investimento os espaços reais tornam-se mais económicos, dado que já existem e precisam de adaptações mínimas.

No caso de um espaço interior, este poderá ser exactamente o que se pretende, ou apenas apresentar as características físicas básicas necessárias que são a porta e janela na posição adequada. Contudo, se for necessária uma remodelação integral deste espaço ele terá que ser deixado exactamente como estava originalmente.

Quando uma equipa se desloca para fora do estúdio há vários problemas associados. O primeiro é o facto de a área da cidade dedicada às filmagens ter que ser bloqueada ao trânsito. Esta situação obriga uma permanência mínima naquele espaço.

Por outro lado é impossível o controle das condições climatéricas, e pode acontecer que um dia que se pretenda solarengo, nasça chuvoso.

Nos espaços interiores, existem duas condicionantes, em primeiro lugar será sempre necessário o pagamento de uma renda, e depois não existe o espaço técnico extra para a câmara, o que diminui consideravelmente o volume do espaço. Para além destas ainda há a possibilidade de os proprietários terem que ser deslocados da sua habitação durante os dias de filmagens.

Um factor que influencia grandemente as filmagens quer exteriores quer interiores é a posição solar. O que pode parecer algo supérfluo é absolutamente importante para a credibilidade de ambos os espaços. Pois a luz do meio-dia, nunca vai iluminar da mesma forma que a luz de fim de tarde. Numa filmagem em exterior este factor é mais difícil de controlar.

Em estúdio há a vantagem de toda a área ser integralmente dedicada às filmagens, o que permite uma maior flexibilidade de espaço e de tempo. Por outro lado pode

⁽⁵⁰⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág. 119

haver uma constante readaptação de cenários que já estão construídos. Em estúdios especializados num único género de filmes, é frequente a readaptação do mesmo cenário.

Os espaços exteriores ou interiores podem ser construídos exactamente como o realizador os visionou, recriando a ambiência pretendida com a introdução das condições atmosféricas assim como da iluminação adequada.

Há realizadores que preferem trabalhar integralmente em estúdio e outros que optam por trabalhar sempre em espaços reais. No entanto é mais frequente que o filme tenha ambas as componentes.

Continuidade dos espaços

Se numa primeira cena uma personagem atravessa uma praça para entrar num edifício que tem vista sobre a mesma, na cena seguinte o espaço interior tem uma varanda que se abre sobre a praça, que além de desafogar aquele espaço, mostra ao espectador que efectivamente aquele edifício está localizado naquela mesma praça. Contudo, na realidade a cena da Praça foi filmada em Budapeste e a cena do interior do edifício foi filmada nos estúdios de Hollywood.

Uma personagem pode caminhar à beira do rio Sena e em seguida penetrar pelas ruas de Paris. O que aparentemente é uma cena bastante coerente de exterior, pode na primeira parte ser filmada à beira do rio, contudo a segunda parte ter sido criada em estúdio, e o que o público acredita ter sido filmado exactamente na mesma altura ter sido filmado com dois meses de diferença e a quilómetros de distância.

O que para o espectador é aparentemente uma sequência lógica de acontecimentos, é o resultado de uma montagem final, das várias filmagens que foram realizadas separadamente e alternadamente.

Por uma questão de economia é mais sensato filmar por locais. Se o local pretendido é o segmento de uma cidade, são executadas as burocracias necessárias para que uma equipa de filmagens se desloque ao local e durante o tempo que aí permanecer, realizar todas as cenas necessárias.

A montagem final está definida no guião. Através deste é estabelecida a continuidade dos espaços e cada cena é filmada tendo em conta o que acontece antes e depois da mesma para que na montagem final permaneça a lógica de seguimento.

Construção mental dos espaços

Todos os espaços que envolvem o ser humano têm características específicas. Uma praça é definida pelas fachadas dos edifícios, um edifício é constituído por vários níveis, paredes laterais que o delimitam e uma cobertura, um compartimento, independentemente de ser um escritório ou um quarto é constituído por paredes, tecto, janelas e portas.

Os espaços reais necessitam de uma estrutura completa para poderem ser habitados; o mesmo não acontece com um cenário. A função deste é apenas sugerir o tipo de espaço em que a personagem se encontra, não tem como finalidade a sua utilização.

Quando um quarto é filmado, tudo no cenário nos informa que se trata de um quarto, a cama, o guarda-roupa, a personalização do espaço, até a vista da janela nos dá uma localização dentro da cidade. No entanto apenas são filmadas duas paredes, o espectador completa mentalmente aquele espaço com base na sua experiência. O mesmo acontece quando são filmadas ruas ou praças. A câmara apenas fornece os elementos necessários para que o espectador aceite que aquele espaço é real e o complete mentalmente.

O filme *Othello* de Orson Welles foi filmado em várias cidades por questões económicas, o espaço resultante existe apenas no filme.

Para que o espaço ganhe em profundidade os elementos do espaço são definidos para criarem um ponto de fuga. Este pode ser criado através das diferentes escalas dos elementos ou mesmo através das linhas de uma mesa ou de uma estrada.

Quando se pretende filmar um percurso, que pode ser o movimento de um comboio, de um carro ou mesmo de pessoas, a câmara é colocada na diagonal para dar mais dinâmica ao espaço. No lugar de vermos uma personagem a caminhar durante 15 segundo na mesma posição. Vemo-la movimentar-se do ponto A para o ponto B e ganhando presença no ecrã, quando passa de uma escala pequena para uma escala maior.

Muitas vezes o espaço que se pretende filmar é maior do que o espaço disponível para filmar, assim há uma indução do ponto de fuga, através da manipulação dos elementos do cenário, fazendo com que este pareça muito mais extenso do que na

realidade é. Para manter esta ilusão a câmara tem que estar posicionada em pontos-chave, caso contrário quebra a ilusão e o resultado é catastrófico ⁽⁵¹⁾.

No filme *Casablanca*, na cena panorâmica em que o avião aterra, apenas os edifícios mais próximos é que são reais, o *skyline* da cidade é uma pintura, assim como alguns dos edifícios laterais, que induzem o ponto de fuga, aumentando o espaço em profundidade.

Também no filme *Casablanca* nas cenas da esplanada aparecem sombras de elementos externos. Estes não são mais do que sombras induzidas para fornecer a informação ao espectador de uma continuidade do espaço que está a ser mostrado.

Outra possibilidade de manipulação do espaço é a utilização de miniaturas, no lugar de edifícios reais. No filme *Where Eagles Dare* o castelo encontrava-se apenas a alguns metros de altura no cimo de uma rocha, no entanto, através da câmara este parecia um castelo real completo no cimo de uma montanha ⁽⁵²⁾.

Os efeitos especiais não servem apenas para a criação de explosões ou de fenómenos paranormais, mas também para a criação de cenas que de outra forma não seriam possíveis ou seriam muito complicadas de filmar.

Dos vários efeitos especiais destacam-se a construção de maquetas, que permitem uma imagem a três dimensões de cidades completas. Assim, nas filmagens são utilizados os elementos essenciais e na montagem final a imagem da cidade é adicionada à das filmagens.

III.1.3 – Narrativa e continuidade na acção e no enredo no espaço ficcional do cinema

Os vários filmes são catalogados por géneros. Podem ser de terror, fantástico, drama, acção, comédia, animação, musical, *suspense*. Todos eles são diferentes uns dos outros, havendo mesmo realizadores que se especializam num único género. No entanto, independentemente do género, até mesmo se for um documentário, tem que ter por base uma narrativa.

⁽⁵¹⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág. 91

⁽⁵²⁾ MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974; pág. 107

Para que o espectador perceba o que se pretende contar, não basta mostrar pessoas a andarem por vários espaços e a dizerem os diálogos, tem que haver toda uma manipulação da imagem, assim como uma continuidade narrativa para que o espectador tome atenção ao mais importante, caso contrário seria distraído pelo fato berrante do figurante, ou com a fita cola deixada no cenário. Tudo na imagem, o cenário, as roupas, os figurantes, a iluminação, a posição de câmara e a montagem final são feitos com a intenção de indicar ao espectador o foco da acção de forma dinâmica e motivadora que o mantenha atento até ao fim.

Narrativa

Todas as histórias têm um princípio, um meio e um fim. Para que esta tenha uma conclusão precisa, o receptor tem que ter um bom conhecimento do que se passou até lá chegar. Ou seja, tem que ter conhecimento de cada uma das personagens intervenientes, quem são e de onde vieram, e o que se passou entre elas para que a história terminasse daquela forma.

No cinema o método é exactamente o mesmo, há uma situação inicial A que é influenciada por B, culminando numa situação C. Se a situação A permanecer até ao fim, não existe acção.

As personagens são o centro da história, portanto a situação A é a descrição de cada uma das personagens, quem são, qual é a sua dinâmica, e em que ambiente se movem. A situação B é um acontecimento que alterará a condição inicial de cada uma delas. A situação C é a consequência do acontecimento B.

O objectivo de uma história é atingir uma conclusão que tem por base a interacção entre os diferentes intervenientes, e só é possível a sua percepção se cada fase da história for bem assimilada pelo espectador através de um fio condutor da acção. Para isso é necessário que o espectador siga o movimento das personagens e a ligação que existe entre elas.

Quando é filmado um percurso entre o ponto A e o ponto B, se a personagem se move do lado esquerdo para o lado direito do ecrã, no corte seguinte esta tem que entrar de novo no lado esquerdo, pois o percurso é contínuo, e o espectador acompanha a lógica da acção. Se num segundo corte a personagem entrasse sem explicação pelo lado direito do ecrã e saísse pelo lado esquerdo, significava que tinha mudado de direcção e o espectador não perceberia a continuidade da cena.

Para isso seria necessário mostrar um plano intermédio entre os dois onde mostrasse porque razão ou como teria mudado de direcção ⁽⁵³⁾.

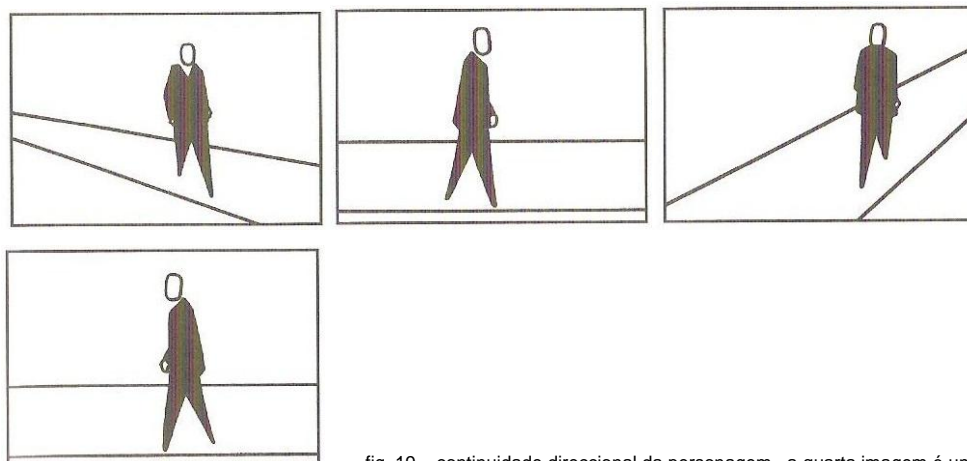


fig. 19 – continuidade direccional da personagem , a quarta imagem é um plano cruzado

Da mesma forma que para perceber a continuidade de espaços, tem que haver uma sequência lógica com base na direcção, entre as personagens também tem que haver uma sequência lógica de comunicação.

Se num plano um actor olha para fora da área de acção e dá sinal a alguém, e no plano seguinte aparece esse alguém a dar sinal de volta para a primeira personagem, a linha do olhar tem que ser correspondente, caso contrário o espectador fica confuso.

Personagens

Com excepção de uma nave espacial, ou de alguém que está perdido no deserto ou abandonado numa ilha, não se apresentam personagens isoladas do mundo. O número de personagens de um filme, é limitado, no entanto, tal como qualquer pessoa, no ambiente onde se movem existem outros intervenientes que compõem o ambiente circundante: o empregado do café, os colegas do trabalho, e Sr. do quiosque de jornais, este são geralmente representados por figurantes. Contudo, a narrativa gira em volta da personagem principal e do tipo de relacionamento que esta estabelece com as restantes personagens secundárias.

Para que o espectador perceba quem é a personagem principal, esta tem que se destacar visualmente da multidão e do cenário, e esta posição tem que ser mantida ao longo de todo o filme.

⁽⁵³⁾ MARNER, Terence; *A Realização Cinematográfica*; Edições 70; Lisboa; 1999; pág. 100



fig. 20 – Humphrey Bogart em destaque em todas as cenas no filme *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz

A personagem principal destaca-se das restantes e do próprio cenário através do vestuário, da posição que ocupa ou de como é filmada. Esta define se a personagem é dominante ou dominada. Por exemplo a personagem interpretada por Humphrey Bogart, o Rick em *Casablanca*, está quase sempre numa posição de destaque e muitas vezes de superioridade.

Iluminação

Existem dois tipos de iluminação, a iluminação prática ou motivada e a iluminação induzida. A iluminação prática é aquela que põem no cenário para representar uma iluminação real, os candeeiros, os candelabros, ou a motivada aquela que não vemos, mas acreditamos conhecer a origem, com o sol que entra pelas janelas. A iluminação induzida é aquela que efectivamente ilumina o espaço e os actores, permitindo que a câmara capte a iluminação pretendida.

A utilidade mais básica da luz vem do teatro e pretende iluminar as personagens principais. As luzes práticas não são eficazes porque não seguem as personagens no seu movimento, e não permitem que estas sejam iluminadas de forma a que as suas expressões sejam perceptíveis para a câmara.

A luz também permite destacar as áreas mais importantes de um espaço movimentado com várias ambiências; no filme *Casablanca* na cena que mostra uma vista geral do bar, a zona da acção central está em destaque devido a uma maior incidência de luz.



fig. 21 – *Casablanca* (1942) Michael Curtiz - o foco da acção é definido através da iluminação e do olhar das personagens

Através da luz define-se um espaço. Um espaço completamente iluminado fica completamente exposto e perde profundidade. A alternância entre luz e sombra, permite que o espaço ganhe profundidade aparente.

Um espaço onde haja uma maior quantidade de sombras, onde são mostrados alguns pormenores que permitem ao espectador completá-lo mentalmente, ganha em carácter e torna-se mais económico pois a área em sombra se não é vista, não precisa de existir.

A luz também é símbolo de clareza, conhecimento, verdade, bondade, em contraste com a ausência de luz que é símbolo de trevas, ignorância, vergonha, maldade. Esta simbologia é frequentemente utilizada no cinema, em todo o tipo de filmes, nos mais óbvios da luta do bem contra o mal, em que o bem vem da luz e o mal das trevas, assim como em filmes menos óbvios em que a personagem na solidão ou em desespero aparece num ambiente escuro, enquanto as personagens radiantes de felicidade aparecem em ambientes cheios de luz. Embora o espectador não o saiba, esta ambiência também o envolve, permitindo que se identifique com a personagem e sinta as suas emoções.

Cor

Desde sempre existiu uma simbologia associada à cor. Esta foi utilizada nas telas assim como nas obras literárias. O branco vai estar sempre associado à pureza, o vermelho à cor do sangue assim como do pecado, o preto ao mal, o verde à esperança. Esta simbologia também é utilizada em cinema.

Câmara

A câmara é o olho que segue as personagens e informa ao espectador qual a importância que uma personagem tem para o filme e que tipo de intruso é que este é.

Um plano é uma filmagem ininterrupta, uma cena é um conjunto de planos. O plano muda quando há um corte, a cena muda quando muda o espaço.

Um plano normal é aquele em que a posição da câmara é a linha do olhar da personagem. Quando a câmara filma a personagem de baixo esta pode ter uma grande inclinação de baixo, ou três quartos de baixo. Os planos resultantes denominam-se planos em contra-picado e perdem a envolvente dado que a câmara está orientada para o céu. Com este tipo de planos a personagem também ganha superioridade em relação ao espectador assim como simbolicamente a tudo o que a circunda (⁵⁴).

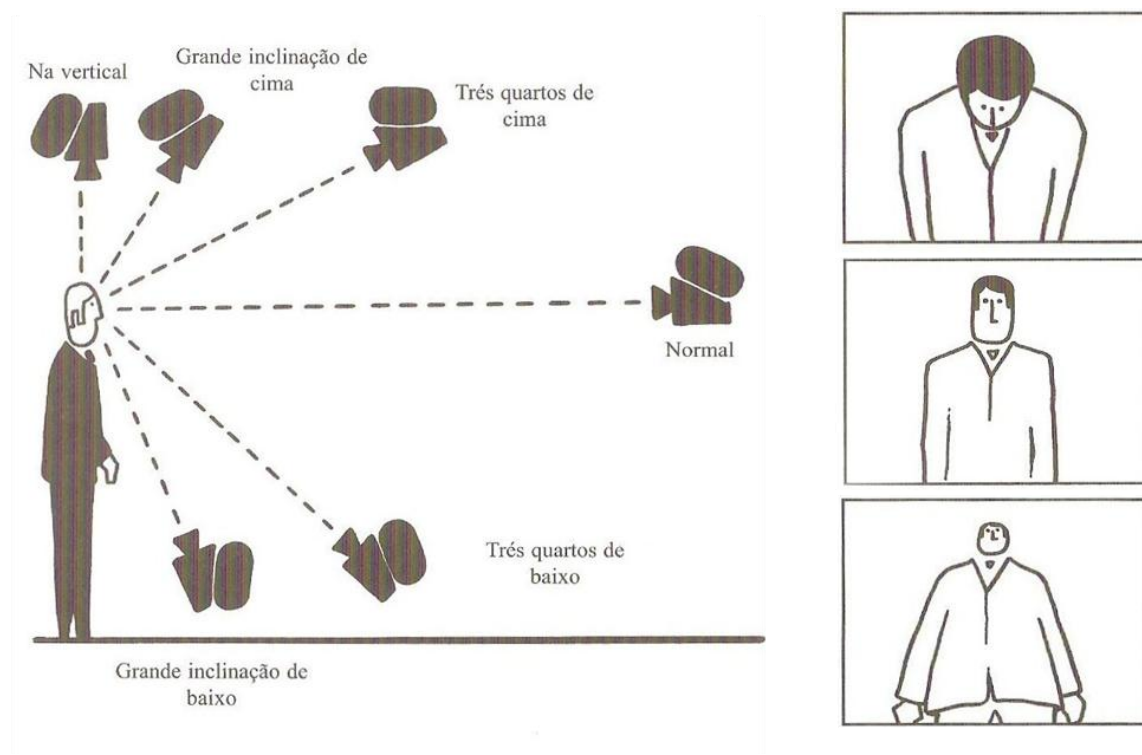


fig. 22 – as várias posições da câmara - imagem retirada do livro de Terrence Marner *Realização Cinematográfica*

Quando a câmara filma a personagem de cima, pode ser através de uma posição na vertical, em grande inclinação de cima ou a três quartos de cima. Quando filmado de cima define um plano picado e ganha em pormenor do espaço circundante, e

(⁵⁴) MARNER, Terence; *A Realização Cinematográfica*; Edições 70; Lisboa; 1999; pág. 154

simbolicamente a personagem perde importância, ficando numa posição de vulnerabilidade.

A posição da câmara define o tipo de posição em que o espectador está. Se a câmara segue o actor pelas costas, é como se o espectador estivesse a seguir a personagem. Se a câmara percorre a cena a um nível inferior ao do olhar, geralmente ao nível do ombro ou da cintura, o espectador adquire a posição de intruso. Se a câmara segue o actor de frente, o espectador tem uma posição neutra.

Quando a câmara mostra o ponto de vista da personagem, denomina-se um plano P.O.V. (point of view), que se mostrar o que a personagem vê como se fosse o próprio espectador a olhar; é um POV objectivo. Se a câmara mostrar a imagem que a própria personagem vê, quando por exemplo está a olhar por uns binóculos e aparece a imagem dentro da forma dos binóculos, ou quando a personagem está a olhar pelo buraco da fechadura, e a imagem aparece dentro da forma da fechadura, é um POV subjectivo. Este tipo de planos colocam o espectador na posição da própria personagem ou mesmo olhando por esta.

Montagem

A montagem final é construída com a finalidade de transmitir a mensagem do realizador. Esta tem que ser concebida para fornecer ao espectador a ilusão da realidade, assim como contar a história pretendida de uma forma perceptível e cativante.

Uma conversa filmada em tempo real sem qualquer movimento de câmara torna-se monótona e aborrecida, levando o espectador a dispersar-se senão mesmo a adormecer. É importante dar ritmo a algo corrente e que no ecrã perde todo o interesse. O ritmo muitas vezes é dado por vários cortes alternando entre planos de cada uma das personagens e um plano de conjunto.

Um percurso ganha importância quando são introduzidos elementos secundários, por exemplo a câmara segue o movimento de uma pessoa, de um animal ou de um carro, no entanto o ponto de interesse é tudo o que se passa à volta desses elementos.

A montagem final tem que ser feita com vista ao fim, e conter as informações suficientes e essenciais. Se a montagem for mal feita pode levar a uma mensagem mal transmitida, muita informação que o espectador não consegue ou não tem

tempo para absorver, e a falta de informação pode deixar situações mal explicadas ou mal resolvidas.

É preciso ter presente que uma longa-metragem tem entre duas a três horas, toda a história tem que ser condensada nesse espaço de tempo. Muitas vezes há cenas que aparecem no guião e são filmadas, no entanto, quando é feita a montagem final estas tornam-se supérfluas e desnecessárias, acabando por ser omitidas da peça final.

III.1.4 – O espaço cénico apropriado pelas personagens e como seu reflexo

Na vida corrente de cada indivíduo existem espaços comuns de vivência, um quarto, uma casa, uma rua, uma praça, o local de emprego, são elementos necessários a uma actividade humana diária.

A apropriação de cada espaço privado está directamente relacionada com a personalidade de cada um dos seus utilizadores. Duas secretárias nunca são organizadas da mesma forma, assim como duas casas não têm uma decoração idêntica. Um quarto, que corresponde ao espaço mais pessoal de um indivíduo, é sempre o reflexo do seu ocupante.

O mesmo acontece com os espaços públicos. Uma Igreja não é utilizada para os mesmos propósitos que um tribunal, assim como uma praça tem uma apropriação diferente de uma rua.

No cinema, através do espaço, as personagens são inseridas num tempo, numa sociedade e num ambiente.

As características espaciais do ano 2000 são diferentes das características espaciais do ano de 1500, assim o espaço terá que ser correspondente com a época retratada. Esta característica informa o espectador de um espaço que lhe pode ser familiar, mas que no entanto tem uma vivência distinta, que influencia toda a história.

A posição social é referida através do bairro e do tipo de habitação. Um bairro de grandes casas comporta uma vivência completamente diferente de um bairro social. Uma personagem que mora num castelo tem uma vantagem económica considerável em relação a uma personagem que habita numa casa modesta.

Os espaços privados têm que ser uma extensão da própria personagem. Quando uma personagem é extremamente rígida e metódica, o espaço pessoal desta tem que expressar a frieza e organização que são um reflexo do seu carácter. Por outro

lado se uma personagem é excêntrica e exuberante, faz sentido que seja inserida num ambiente faustoso.

Uma Igreja, um tribunal, um atelier de arquitectura ou uma sala de redacção jornalística correspondem a formas diferentes de actuação, a que está associada uma configuração diferente de espaço. Quando representado em cinema o espaço tem que corresponder à actividade associada, assim como toda a movimentação interna que lhe é normal e acontece independentemente da acção principal.

A cidade como personagem

Capítulo IV

IV.1 – A credibilidade e autenticidade do espaço cénico

A experiência de assistir a um filme é única e inimitável, pois o espectador é transportado para o mundo que o realizador apresenta. A realidade desse mundo para a mente do espectador está fundamentalmente relacionada com a perfeição da criação do cenário no contexto da narrativa e do mundo ficcional que para ela se pretende.

Na história do cinema os cenários sempre tiveram um grande peso na representação do argumento. Ainda que as novas tecnologias consigam prodígios e os espectadores já não se contentem com uma pintura em cartão, no início do cinema as poucas técnicas existentes também eram utilizadas para produzir um cenário o mais próximo possível dos conceitos reais de cidade, e o mais importante era que fossem completamente fiéis à mensagem que se pretendia transmitir.

Para percebermos a importância de um cenário é preciso definir os conceitos de autenticidade e credibilidade.

A autenticidade de um espaço cénico não está somente relacionada com os acabamentos, mas também com o reconhecimento por parte do espectador de elementos que identifiquem os espaços que lhes são apresentados, ou seja, a representação de uma praça em cartão, não é credível como real, mas a utilização de elementos que evocam o espírito de uma praça, como lojas, cafés, pessoas a conversar e a conviver tornam-na autêntica e o espectador identifica esse espaço como sendo uma praça. É devido a isto que ainda hoje filmes como *Metrópolis* sejam aceites por um público mais exigente; não se trata apenas de assumir o tempo em que foi concebido, mas também pelo facto de muitos dos elementos cénicos apresentados terem uma simbologia que é legível em qualquer época, tornando-o intemporal.

A credibilidade de um cenário já nos é dada por uma exigência de pormenor que apenas pode existir em três circunstâncias: através de um estúdio, onde se constrói integralmente as ruas, as praças, os edifícios, e se colocam os elementos característicos desses lugares; através de tecnologia computacional onde se coloca os actores a contracenar com um fundo verde e mais tarde se acrescenta a envolvente ao filme; ou filmando nos cenários reais. Seja qual for a alternativa escolhida esta tem apenas como finalidade a credibilidade de um cenário, que é importante não só para a história como também para o destaque das personagens,

pois se o espectador estiver preocupado com os defeitos de cenário, não dá atenção ao que verdadeiramente importa.

Contudo, não basta a um espaço ser credível fisicamente, pois não é a perfeição dos acabamentos que o caracteriza ou dá vida. Detalhe exagerado num cenário pode desviar a atenção do espectador da acção que se pretende que siga.

Também já não é possível uma representação simplista, pois o cinema vive essencialmente do espaço. Uma vez que este seja retirado, passa a ser apenas uma representação teatral filmada.

Do mesmo modo que a cidade não sobrevive sem habitantes e sem as funções associadas, o cenário não sobrevive sem os elementos que o tornam real, e não simplesmente credível.

Por outro lado, se for filmado um plano de uma rua numa cidade, com o movimento normal do dia – a – dia, essa rua não tem particular interesse, mesmo que seja em Paris não se torna especialmente fotogénica, o mais provável é que o público nem a reconheça. O facto de a rua ser idêntica à realidade também não a torna credível.

Tal como os actores que têm que ser maquilhados e vestidos para tomar a forma da personagem, à imagem da cidade têm que lhe ser adicionada a “maquilhagem”, para embelezar a realidade, ou seja, segundo a “visão” do realizador e director artístico. O objectivo do cinema não é só mostrar o espaço que existe, mas sim interpretar o espaço da realidade, e transformá-lo numa obra de arte.

Os grandes pintores como Renoir e Van Gogh não se limitavam a pintar a natureza, reinventavam-na nas suas telas. O mesmo se pede ao realizador, que reinvente o espaço nos seus filmes ⁽⁵⁵⁾.

Associada à interpretação do realizador está toda a construção da cena: as pessoas que utilizam o espaço, todas as actividades que lhe dão dinâmica, o ponto focal que dá profundidade, as personagens principais, e finalmente a câmara que são os olhos do espectador nesse mundo ficcional cinematográfico.

Independente da forma como se optar por construir o espaço para uma cena, este tem que responder a três critérios: tem que ser representativo da realidade, ou seja,

⁽⁵⁵⁾ BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston;1976; pág.129

se for uma rua, tem que haver lojas, movimento de pessoas, e se não houver, tem que ficar bem explícito na sequência da história, o porquê de a rua estar deserta; tem que ser ilustrativo, não é suficiente a utilização de um cenário real, este tem que ser transformado para o ecrã; e finalmente tem que expressar a imagem do realizador.

IV.2 – A cidade como cenário

Um filme começa sempre por um guião, este pode ser a adaptação de um livro ou uma narrativa escrita para o cinema.

No primeiro caso pode haver uma descrição concreta do ambiente onde as personagens se movem, se for um livro fantástico como *O Senhor dos Anéis* há autonomia na concepção dos cenários, no entanto se for um livro onde a acção é localizada concretamente numa cidade, num bairro e numa rua, o realizador tem que procurar um espaço que se adeque à imagem que pretende para o filme.

No segundo caso, o guião tem que descrever o movimento das personagens, que é fundamental para a construção visual do filme. Assim quando um guião é escrito, o argumentista pode já ter uma ideia definida do espaço que pretende. Se o argumentista for também o realizador, o mais provável é que o mesmo tenha escrito toda a história depois de ter uma imagem final bem precisa. Caso contrário o próprio argumentista definiu um tema e uma área de eleição para a encenação final.

A origem da história

Quando o guião é escrito de raiz, o argumentista tem que saber concretamente sobre o que é que vai escrever. Este baseia-se primeiro num tema; o realizador M. Night Shyamalan antes de fazer *A Vila* sabia que queria trabalhar sobre o tema da inocência, esse tema levou-o a um tempo histórico concreto e a uma localização adequada. Por outro lado pode decidir escrever sobre a imagem que tem de uma cidade concreta, por exemplo o realizador Martin McDonagh quando visitou Bruges ficou com um sentimento bivalente em relação à cidade, e decidiu expressar isso num guião que posteriormente originou o filme *Em Bruges* realizado pelo mesmo. Muitas vezes é a própria cidade a fonte de inspiração para o filme, ou mesmo a própria cidade a história do filme, Woody Allen é um apreciador exímio da cidade de Nova Iorque e revela-o nos seus vários filmes.

A escolha do local

Cada cidade tem uma identidade própria que a torna única e inimitável no mundo. Além dos monumentos que a caracterizam, há toda a estrutura, a cor, o *skyline*, a textura, o clima, a vivência interna. Paris será sempre Paris, Nova Iorque será sempre Nova Iorque, mesmo que em Las Vegas exista uma Torre Eiffel e uma estátua da Liberdade, essa não rouba a identidade às outras, muito pelo contrário toma uma identidade própria exactamente pela sua falta de identidade na constante mutabilidade.

Quando o cenário que se pretende é mais rural ou suburbano e responde a um tipo de apresentação comum ou tradicional de um determinado país, há vários sítios que respondem às características físicas pretendidas para o filme. Nestes casos, são seleccionados os locais que estão mais próximos da imagem idealizada, e o produtor, o realizador e o director artístico, que é o responsável pela concepção do cenário, fazem visitas aos locais para avaliarem não só as infra-estruturas, assim como da possibilidade legal e técnica de trabalharem.

Muitas vezes o realizador em equipa com o director artístico encontra um local, com uma noção de quais as alterações necessárias para que este fique perfeito. Contudo, por vezes há mais do que um local que responde às necessidades de cenário. Quando isso acontece, são considerados como critérios de selecção os aspectos técnicos de produção: transporte da equipa técnica, aquisição de material, estúdio provisório e burocracia entre outros.

Por outro lado pode haver uma ideia específica de cenário pretendido, e este corresponder a uma cidade concreta. Nestes casos há uma menor flexibilidade, pois existem características que são inconfundíveis e insubstituíveis; Paris não pode perder os seus telhados, assim como Las Vegas não pode perder as luzes néon, e Nova Iorque nunca dispensa o perfil de rua completa de aranha céus. Mesmo que não seja possível uma filmagem no local, o cenário tem que ser uma reconstrução perfeita da cidade real, ou melhor, ideal, porque desta depende toda a construção da imagem do filme.

O tema e o ritmo do filme

Nova Iorque e Tóquio têm um ritmo frenético enquanto Paris e Veneza são cidades românticas por excelência; os habitantes de uma favela não têm a mesma experiência de vida das pessoas que sempre viveram nos bairros de elite de Los

Angeles. Deste modo uma cidade nunca pode ser escolhida ao acaso para fundo de uma história, e, de facto, não o é.

A cidade onde estão inseridas as personagens determina o ritmo, o tema, as personagens e a própria conclusão da história.

No entanto é um pouco simplista definir apenas um tema para cada cidade, mesmo que Nova Iorque seja o cenário ideal para um filme sobre o mundo competitivo das empresas, também pode ser o cenário ideal para um filme de acção, para um romance ou mesmo para um filme histórico, depende da abordagem feita pelo realizador.

A escolha do cenário ideal

Embora a cidade defina o tema, por vezes, o tema também redefine uma cidade. Quando o objectivo é fazer um filme no tempo presente sobre a cidade de Berlim há 50 anos atrás, e um dos objectivos é mostrar a importância do muro e o impacto que teve naquela cidade, o espaço tem que ser recriado, dado que a cidade de hoje já não tem as mesmas características físicas que tinha há 50 anos atrás.

Em casos mais extremos, como filmar o apogeu da civilização egípcia, esta terá que ser integralmente reproduzida. No filme *A Idade da Inocência* de Martin Scorsese, é retratada a ambiência social da Nova Iorque do séc. XIX, quando mostrado uma panorâmica sobre a cidade, esta está longe de reflectir a Nova Iorque que hoje conhecemos.

Estes são exemplos explícitos em como a cidade sugere o tema e o espaço, contudo não é o cenário ideal, pois toda a imagem pretendida terá que ser recriada em estúdio.

IV.3 – A cidade e o seu espaço como suporte de vivência existencial

A cidade é o *habitat* natural do homem porque lhe dá um centro e um limite existencial que são definidos pelo espaço arquitectónico.

É através da estrutura da cidade que o Homem se orienta e cria uma relação com os diferentes espaços.

Tomemos como exemplo uma rotina de sexta feira: determinado indivíduo levanta-se da cama onde dorme, no quarto que foi decorado ao seu gosto, antes de sair de casa, toma duche, o pequeno almoço com a família na cozinha e verifica as

condições meteorológicas da manhã na televisão que está na sala. Ainda o seu dia não começou e já utilizou quatro espaços diferentes com funções diferentes.

Para chegar ao emprego, não pode ir numa rota directa, assim, antes de lá chegar tem que percorrer três ruas, intercaladas por um cruzamento e uma praça. Sendo assim, ele não se limita a fazer apenas o percurso, mas também o aproveita para outro tipo de rotina. Todas as manhãs se dirige à tabacaria ao fim da rua na esquina do cruzamento para comprar o jornal, de onde se encaminha para a praça onde toma um café rápido, e por fim vai para o trabalho. Num quarto de hora percorreu cinco espaços com morfologias distintas.

Depois do trabalho, como é sexta feira e pretende fazer as compras da semana, antes de sair para jantar fora e ir ao cinema, no regresso a casa entra num supermercado que fica na segunda rua, depois da praça. Isto significa que depois de chegar a casa ainda vai frequentar mais dois espaços interiores, além dos que tem que percorrer para lá chegar.

Isto é o exemplo de uma rotina entre muitas, contudo, qualquer uma delas tem uma conotação espacial e necessariamente urbana.

É através desta experiência diária que o Homem adquire as bases de conhecimento espacial necessárias ao seu movimento, sem, contudo, dar conta que estas são essenciais à sua orientação dentro da cidade assim como existencial.

No cinema o cenário só se torna justificado porque segue os padrões da vivência humana. Mesmo quando se cria um espaço algo fora da vivência habitual, como uma nave espacial, casas futuristas, ou submarinos, mesmo sendo um cenário, este é construído com base na realidade e no imaginário e conceitos que a sociedade tem sobre estes espaços.

As regras de construção do cenário têm por base a estrutura física que é a base de movimento do espectador, para que este consiga interligar os diferentes espaços e perceber a continuidade do enredo. Considerando que uma longa metragem tem em média 2 horas para apresentar toda uma narrativa que tem como tempo real horas, dias e até muitas vezes anos. Se não houvesse este tipo de construção, o espectador não teria a capacidade de assimilar toda a informação, e dificilmente perceberia o filme.

Por outro lado o cenário tem por base a estrutura de vivência humana, ou seja, sendo um espaço onde é representado um excerto da realidade, seja qual for o

género de filmes, porque no fundo todos eles são metáforas ao próprio ser humano, que tem como espaço de actividade aquele que está relacionado com a própria acção e vivência.

Associada à experiência espacial está a experiência relacional, ou seja, os contactos humanos que o mesmo indivíduo adquire ao longo do seu percurso, em casa com a família, e na rua com os vizinhos, com o senhor da tabacaria, com os amigos que encontra na rua, com o senhor do café. É também a configuração da cidade que o permite, através da separação entre vias pedonais e viárias e através da implementação de várias actividades. A variedade espacial não nasce do nada, mas sim em resposta às necessidades humanas.

É esta estrutura social que é o fruto da inspiração da maioria das histórias do cinema. Assim como a literatura e o teatro, o cinema é também uma arte de representação dos dramas humanos. Todas estas formas de expressão artística têm por base o Ser Humano como objecto de estudo e o espectador como objecto de interpelação. Contudo o cinema distingue-se pela integração do espaço como elemento integrante da própria personagem. Enquanto nos livros a apresentação das personagens é feita através de uma descrição física e psicológica e no teatro a descrição é feita através do vestuário e da interacção com as outras personagens, no cinema o próprio espaço conta uma história.

O cinema expressa a realidade da vivência humana, e apenas através do conhecimento dessa vivência é que se torna possível interpretar o cinema. Sendo a cidade o principal suporte da vivência existencial humana, o cinema só se torna possível devido à existência da cidade. O cinema pode retratar várias histórias que não reflectem um espaço citadino, nem mesmo urbano, como por exemplo um filme da pré-história, ou quando a narrativa é localizada noutro planeta. Contudo, o conhecimento de uma era passada, e a aceitação da versão cinematográfica, apenas é possível devido à existência de museus, que fazem parte do conceito de cidade em si.

IV.4 – A cidade da ficção cinematográfica como personagem

Um filme conta a história de várias personagens que interagem entre si e se movimentam num determinado espaço. Esse espaço é determinado pela localização da acção, pois os percursos que contém influenciam não só as escolhas das personagens como também o desfecho das suas acções.

Na parte final do filme *O Pianista* de Roman Polanski, há uma cena em que a personagem principal salta um muro para fugir dos soldados alemães que passavam pelas ruas a incendiar os edifícios. A cena passa-se da seguinte forma: Wladyslaw Szpilman, a personagem que corresponde ao pianista, visivelmente debilitado pela fome, salta em desespero pela janela do edifício e magoa uma perna. Em seguida dirige-se a correr para um muro, o qual tem uma altura superior à sua. Não o conseguindo ultrapassar, utiliza a ajuda de uma barreira de ferro lateral mais baixa. Até aqui o espectador segue com angústia a fuga deste homem que é o centro da acção. Contudo, a câmara começa a subir e a fazer uma rotação para a esquerda. A personagem passa para o lado direito do ecrã e o espectador apercebe-se da imagem atroz que está por detrás do muro, a perspectiva de uma rua completamente em ruínas de guerra. O homem deixa-se cair para o outro lado do muro e a imagem da cidade domina completamente a cena.

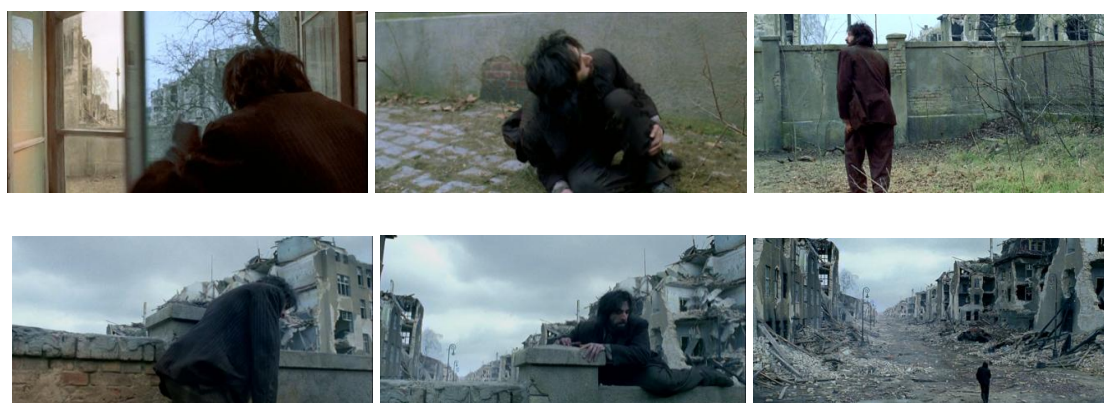


fig. 23 – *O Pianista* (2002) de Roman Polanski – A cidade ganha protagonismo em relação à personagem

As personagens são o foco central do filme, e é através da sua interacção que se cria um enredo e uma narrativa. No caso d' *O Pianista* não existe um enredo constante entre personagens, mas sim uma personagem que vai assistindo a diferentes etapas da ocupação nazi na cidade de Varsóvia. É a história da cidade que influencia a história do personagem. Pode-se dizer que as duas personagens deste filme são a cidade de Varsóvia e Wladyslaw Szpilman.

Mesmo sabendo que as imagens para o filme foram construídas em estúdio, dado que a cidade de Varsóvia já foi reconstruída, esta é uma história verídica de uma cidade que existe, mostrando um espaço que já não existe, mas que existiu.

Todos os filmes têm um guião por base, e nesse guião o realizador já sabe qual o desfecho da história, o que obriga a uma selecção antecipada de um percurso concreto. No entanto seja qual for o percurso pretendido dentro de uma cidade o

desfecho pertence sempre à cidade e não ao realizador. Assim sendo a cidade é uma personagem tão importante quanto as pessoas que nela se movem, pois é através dela, e só através dela que a vivência daquelas personagens pode tomar forma.

No entanto, existem situações onde o cenário tem por base uma cidade real, sendo esta recriada em estúdio. Contudo a sua estrutura responde às necessidades do guião e, na realidade nunca existiu. Por outro lado pode acontecer que uma cidade seja integralmente criada em computador, e os espaços que os actores percorrem são completamente virtuais. Também pode suceder que a cidade reproduzida no ecrã seja uma montagem de várias cidades mundiais. Nestes casos como é que as cidades podem exercer a sua influência no filme se na verdade foram criadas à luz das necessidades do guião e da sua interpretação pelo Designer de Produção e pelo Realizador?

Embora seja uma cidade criada segundo os requisitos do guião, ela é construída conforme as cidades existentes, apresentando simultaneamente todos os elementos necessários ao funcionamento da cena.

As ruas em estúdio são construídas de modo a criar os pontos de vista ideais, que dão profundidade à cena, carácter ao cenário e conferem maior ou menor relevo aos actores, através da montagem exacta dos planos, do foco da acção ou enquadramento e movimentos da câmara.

Mesmo não sendo real, a cidade localiza o argumento numa tipologia de cidade, que pode afirmar-se uma “cidade poder”, uma cidade “da tradição” ou uma favela, bairro da lata ou de realojamento. Pode também situar-se num tempo histórico que pode ser o de uma cidade medieval cristã ou muçulmana, romana ou contemporânea; irá sempre afirmar uma tipologia espacial, uma praça, uma rua, num rio ou num parque; um contexto social que pode um bairro étnico, um bairro de classe alta ou de classe média.

Em qualquer tipo de cenário, seja este uma cidade real ou construído em estúdio, os interiores têm que estar de acordo com as características apresentadas pela cidade. Um quarto em Paris tem características diferentes de um quarto em Berlim, ou de um quarto em Barcelona, mesmo quando uma cidade é integralmente construída, como é o caso de uma cidade futurista, o quarto tem que corresponder à caracterização da cidade. Em geral quando é recriado um ambiente estrangeiro tende-se a cair na caricatura devido ao exagero de pormenores, acabando por

parecer falsificado. É mais fácil obter uma decoração sensata quando se vivencia o espaço.

Além da personagem principal, a cidade pode ser o único elemento presente em todo o filme, definindo o percurso das personagens, como também, tal como o espectador, irá ser testemunha aparentemente silenciosa das sucessivas situações vividas pelas personagens da ficção cinematográfica.

Estudos de caso

Capítulo V

V.1 – O Fabuloso destino de Amélie Poulain

O Fabuloso destino de Amélie Poulain conta a história de uma jovem parisiense, de nome Amélie Poulain, que se estabelece no bairro de Montmartre em Paris.

Um dia encontra no seu apartamento uma caixa que contém as memórias de infância de um antigo residente do mesmo. Então decide que se encontrar o dono da pequena relíquia e se este encontro alterar de algum modo a vida do mesmo, terá como objectivo intervir na vida das outras pessoas de forma a torná-las mais felizes, nem que seja só por um minuto.

Neste filme vamos conhecendo a história de vários habitantes de Paris através do olhar de Amélie, e no decorrer da sua jornada pela felicidade dos seus amigos também vamos descobrindo um pouco mais sobre esta personagem.

Primeira Parte – Localização da acção

Cena 1 – A introdução

O filme inicia-se com uma sucessão de acontecimentos aparentemente irrelevantes, no entanto o objectivo destas cenas, não é a acção central em si, mas sim aquilo que ela induz o espectador a sentir.

Na primeira cena apresentam um plano fixo, de uma rua de Paris em diagonal, às “seis horas, vinte oito minutos e trinta e dois segundos”. Uma mosca aparece pelo lado esquerdo do ecrã e o espectador segue-a com o olhar. No mesmo instante em que pousa no chão uma carro passa-lhe por cima mudando o ponto de foco.

A luz corresponde a um nascer do sol e a cor amarela que emana por toda a imagem dá-lhe uma ambiência acolhedora mas etérea, que nos transporta para um espaço situado entre a realidade e o sonho.

A câmara está contra-picada, como se o espectador estivesse a observar a cena do ponto de vista da mosca.

Um carro passa em direcção ao ponto de fuga de costas para o espectador, despertando-nos dessa contemplação e indicando a introdução à história.



Cena 2 – A cidade

Na segunda cena, à mesma hora, aparecem dois copos que dançam ao sabor do vento em cima de uma toalha.

A câmara está ligeiramente picada. À medida que desce sobre a mesa, vai reduzindo a inclinação, até atingir um ângulo de nível, pelo qual se obtém um ponto de vista sobre a cidade de Paris com a Torre Eiffel ao fundo.

O laranja que tinge o nascer do sol alastra-se por todo o céu da cidade, mantendo uma ambiência de fábula.

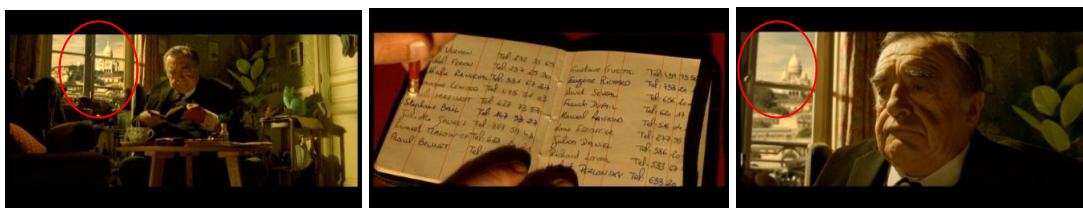
Esta cena tem dois objectivos, o primeiro é a apresentação da cidade onde decorre a acção, Paris. A segunda são os dois copos, que são os vestígios de um jantar com duas pessoas, num terraço sobre a cidade de Paris, ou seja, esta cena indica o tema do filme, que muito provavelmente será romântico.



Cena 3 – O bairro

Na terceira cena, é introduzida uma personagem, da qual ninguém sabe ainda o papel na no filme. O narrador apresenta-a e diz que este apaga o endereço de um amigo que faleceu, apresentando um excerto onde se vê a mesma personagem a apagar o nome na agenda.

Esta personagem pouca relevância tem para o filme, o facto de apresentar um indício de morte, implica que muito provavelmente nem sobreviverá ao tempo que a história relatar. No entanto, a personagem aparece sentada no seu apartamento, onde a janela apresenta uma vista sobre a Basílica do Sacré Coeur, o principal monumento do bairro de Montmartre em Paris.



Segunda Parte – Genérico

A hora apresentada era a hora exacta da concepção de Amélie Poulain, a personagem principal. Numa primeira imagem vemos um espermatozóide a fecundar um óvulo, em seguida alguém com uma barriga e por fim um bebé a nascer. A personagem é apresentada literalmente desde o momento da sua criação.

A partir desta introdução começa o genérico do filme. As letras apresentam-se como uma colagem de recortes de criança. Uma personagem feminina com uma idade aproximada de sete anos, que o espectador assume que seja Amélie Poulain, efectua várias brincadeiras típicas de qualquer criança: põe cerejas penduradas nas orelhas, derruba as peças do dominó depois de colocá-las numa fila em pé, pinta as mão com uma cara, faz sons num copo e água, come várias morangos que estão encaixados nas pontas dos dedos das mãos, entre muitas outras que são apresentadas ao longo de todo o genérico.

Este genérico indica-nos que Amélie é uma criança trapalhona como tantas outras que gosta de brincar.



Terceira Parte – Apresentação das personagens

Na terceira é feita a apresentação de todas as personagens que rodeiam Amélie, desde a sua infância, nos subúrbios de Paris, até ao início da vida adulta no bairro de Montmartre.

Todas as personagens são apresentadas de uma forma caricata, onde se apresenta as coisas o que elas mais gostam e que mais odeiam. Essas informações ajudam a definir uma imagem mais precisa de cada personagem, assim como nos indicam que cada uma tem uma história própria para contar.

As personagens dos pais de Amélie, ao contrário de todas as outras são inseridas a um nível urbano, ambos aparecem frente aos respectivos edifícios onde trabalham, o pai é médico militar e a mãe é professora. A rigidez de ambos é demonstrada através de um posicionamento central em fachadas de ritmos rigorosos.

Existe um grande contraste entre Amélie, uma criança irrequieta que gosta de brincar, e os seus pais que são demasiado exigentes, o pai porque, sendo médico, se preocupa em demasia com a sua saúde impedindo-a de sair de casa e a mãe porque, sendo professora, impõe uma boa educação.



Cena 1 – O suicídio do peixe

As primeiras cenas do filme são uma apresentação de toda a infância de Amélie, esta é apresentada com o ambiente hostil da educação dos seus pais.

Uma das cenas mais importantes é o suicídio do peixe, que deixa Amélie completamente alterada.

Num primeiro plano há uma aproximação lenta da câmara sobre o aquário do peixe centrado na imagem, este salta do aquário, há um corte, e num segundo plano aparece o peixe no chão. Há um corte, a câmara faz um zoom muito rápido em posição neutra sobre Amélie, e começa-se a ouvir os seus gritos que perduram durante toda a cena para desespero dos pais, que tentam salvar o peixe. Há um corte e aparece a mãe dela em plano picado, que olha para cima directamente para o espectador. Há um corte e câmara faz zoom sobre Amélie em plano contra picado. Há um corte e a mãe de Amélie aparece a tentar retirar o peixe debaixo do móvel. Há um corte e Amélie aparece num plano picado a gritar. Há um corte e aparece um plano debaixo do fogão, onde se vê o peixe a saltar e a mãe de Amélie a tentar

aspirá-lo. Há um corte e a câmara faz uma rotação de 180ª muito rápida com *zoom-in* e *zoom-out* sobre Amélie.

Além do grito ensurdecedor constante de Amélie a intensidade da cena é demonstrada através de cortes muito curtos e de movimentos de câmara muito rápidos sobre a mesma, alternando com cortes das atitudes e expressões de angústia .

Esta cena tem três objectivos no filme, o primeiro é a demonstração da tensão dentro da casa que leva ao suicídio do próprio peixe, que é o animal mais imperturbável que existe. O segundo objectivo é a utilização de uma justificação que leva os pais de Amélie a substituir o peixe por uma máquina fotográfica, e a terceira, é a apresentação de vários planos rápidos da casa de Amélie, além dos vários já apresentados, que levem o espectador a acreditar que a aquela cena se passa nos subúrbios de Paris nos anos 70.

O peixe é salvo, no entanto decidem devolvê-lo à natureza para que não sofra mais.



Amélie recebe uma máquina de fotografar para substituir a perda do peixe. Esta começa a tirar fotografias às formas das nuvens.

Cena 2 – Fotos às nuvens

Num primeiro plano Amélie aparece centrada na imagem com um gradeamento de fundo que deixa perceber a existência de um jardim para além deste. A câmara faz

uma aproximação sobre Amélie em plano neutro, fazendo uma ligeira rotação à medida que se aproxima dela acabando num plano inclinado, denominado de plano holandês, quando esta coloca a máquina para fotografar. Há um corte, e aparece outro plano holandês em contra campo, onde o espectador vê o que chamou a atenção de Amélie: uma nuvem em forma de coelho, por cima de um telhado. Novo corte, e surge Amélie em plano picado, que faz uma pausa para puxar o rolo da máquina e muda de posição para tirar outra foto. A nuvem adquire a forma de um urso, cortando para um plano de pormenor da máquina fotográfica. Há um corte e dois carros chocam num cruzamento. A câmara faz um *zoom – in* e, em vez cortar para o tema em que foca Amélie a atenção, fá-lo através de uma rotação sobre ela, contornando-a pela cabeça até nos ser revelado o que lhe chamou a atenção. O vizinho de Amélie repreende-a dizendo que a máquina dela foi a causa do acidente, e que esta não a deveria utilizar.

Esta cena tem dois objectivos no filme. A máquina fotográfica não é um presente sem sentido, através dela o espectador é conduzido pela imagem do bairro de Amélie, sendo o primeiro objectivo desta cena mostrar toda a envolvência arquitectónica do mesmo. O segundo objectivo é mostrar o carácter vingativo de Amélie quando descobre que o vizinho a enganara.





A mãe de Amélie morre repentinamente esmagada por uma turista que se suicidou atirando-se da torre de Notre Dame. O pai de Amélie reserva-se ainda mais, deixando Amélie cada vez mais solitária.

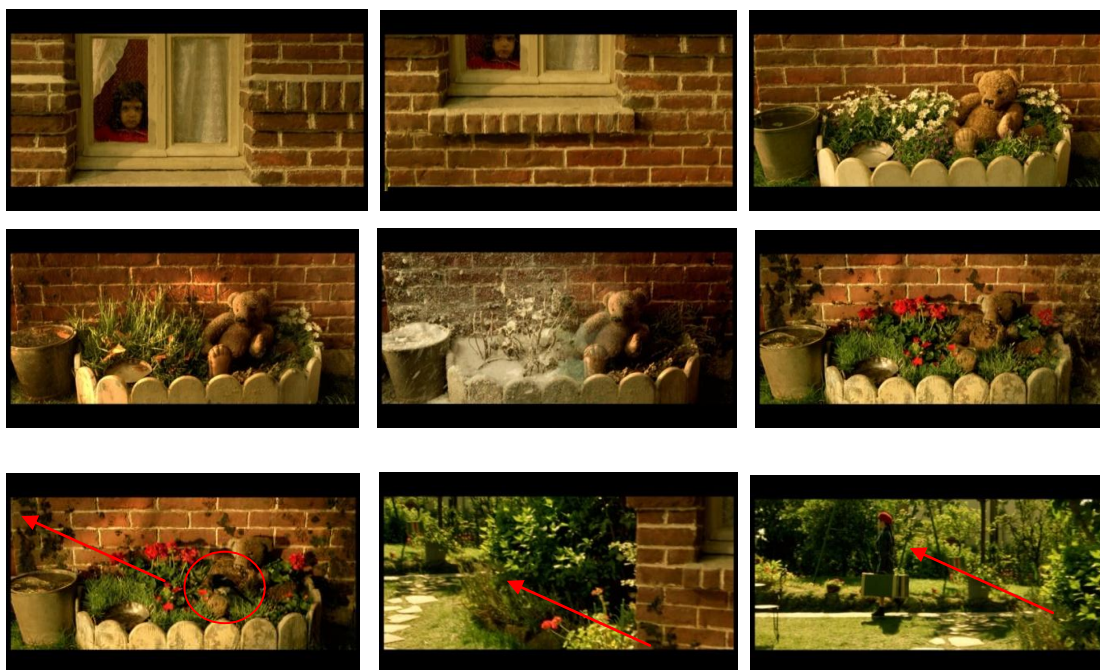
Após este incidente passam os anos, Amélie atinge a maioridade e muda-se para Montmartre.

Cena 3 – Passagem do tempo

Na sua solidão Amélie olha para fora da janela em direcção à câmara com uma blusa vermelha. A câmara desce, focando o canteiro que está por debaixo da janela, este está bem tratado e tem um peluche novo. Enquanto o narrador diz: “os dias, os meses e os anos passam”, a imagem do canteiro vai mudando consoante as estações, o canteiro fica cheio de folhas secas que simbolizam o Outono, no Inverno fica cheio de neve e na Primavera volta ficar florido. Um pássaro pousa na pata que resta do urso de peluche e voa na diagonal da imagem; a câmara segue seu movimento, executando um plano panorâmico que acompanha Amélie já adulta com uma mala e uma boina vermelha, mudando-se da sua casa.

A passagem do tempo é representada com o decorrer de um ano, no entanto o estado de degradação do urso de peluche reflecte uma passagem de tempo superior a um ano.

Sendo Amélie a última pessoa que o espectador vê antes da passagem das estações através do canteiro, o espectador associa a pessoa que sai da casa a uma Amélie adulta. O ar de desalento da criança que olha pela janela ansiando sair dali, e a camisola vermelha associada à boina vermelha também ajudam no seguimento da história.

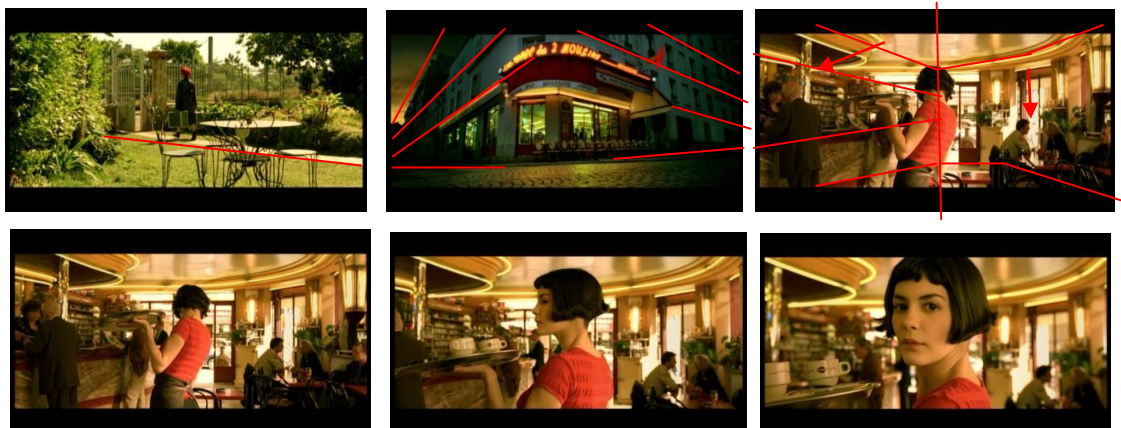


Cena 4 – O *Deux Moulins*, as colegas de Amélie e os habitués do café

Amélie vai trabalhar para café Deux Moulins, o café aparece destacado, através das luzes néon que contornam a fachada, assim como também através da acentuação do ponto de fuga da rua lateral. A luminosidade dos néons do tecto que iluminam o café permite por contraste com a forte iluminação da rua pelo sol, um aumento da profundidade e a distinção dos dois espaços pela luz que os permeia, dando o mesmo tom amarelo-dourado de conto de encantar do início do filme. Também simboliza um novo despertar, ou uma nova vida para Amélie.

Amélie é apresentada dentro do café. Esta está de costas, central na imagem, com um tabuleiro na mão, que faz parte da sua profissão de empregada de mesa. A câmara faz um zoom – in, e ao mesmo tempo Amélie se vira lentamente e olha directamente para a câmara como quem pergunta: *Em que posso servi-lo?*

Os vários elementos do café a diferentes escalas, assim como a inclinação das linhas do tecto, do chão e do balcão dão volume ao espaço. Assim como permitem ao espectador identificar o espaço que viram do exterior, que corresponde ao mesmo que agora vêem do interior.



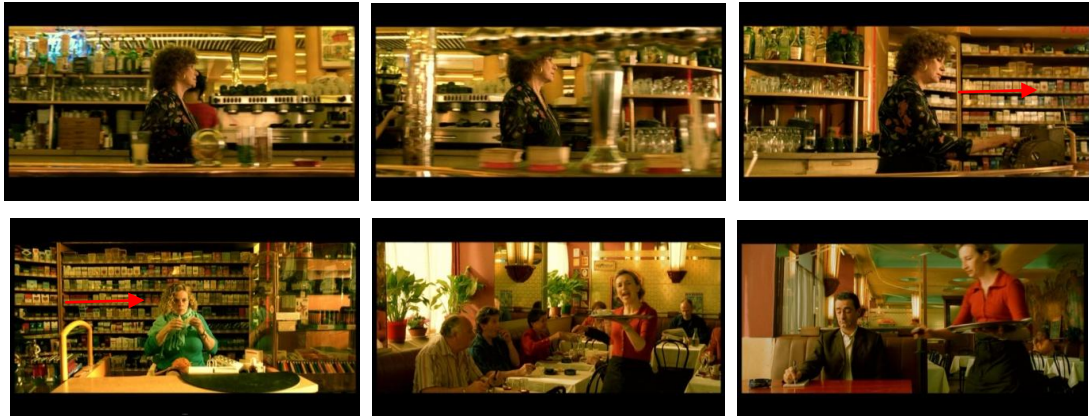
Depois da apresentação da Amélie adulta, é feito um corte, e introduzido um excerto do futuro de Amélie, que ela para já desconhece, e que embora sejam mostrados ao espectador, este também não percebe o que significa, parecendo acontecimentos fascinantes. Esta é uma metáfora representando o futuro de cada um, que se, no entanto podendo ser fascinante ou absolutamente banal, não devido aos acontecimentos em si, mas devido à atitude que cada um toma. É isso mesmo que o filme retrata, mas por enquanto apenas são mostradas algumas imagens que aumentam a expectativa do observador.



Após o excerto são apresentados as colegas de Amélie e os habitués do café. As colegas de Amélie são apresentadas cada uma na sua posição habitual. A Mme. Suzanne, a dona do café que é coxa, está sempre atrás do balcão, esta aparece a percorrer todo o balcão, até chegar á caixa registadora onde já se vê a tabacaria. Georgette, a hipocondríaca está ironicamente na tabacaria, e ao pé da porta onde se apanham mais correntes de ar, esta está sempre sentada com imensos remédios à volta. Gina serve às mesas com Amélie e através do seu movimento percorremos o espaço das mesas do café. É esta que nos leva a Hipolito, um habitué do café e Joseph o seguidor obsessivo de Gina.

Na descrição de cada personagem são inserido excertos com imagens a preto e branco do que estas gostam e não gostam, estas informações dão a conhecer ao espectador um pouco de cada personagem, e mais uma vez mostram que cada uma é um mundo por explorar. É através do seguimento que a câmara faz destas

personagens que o espectador absorve e monta mentalmente todo o espaço do café.

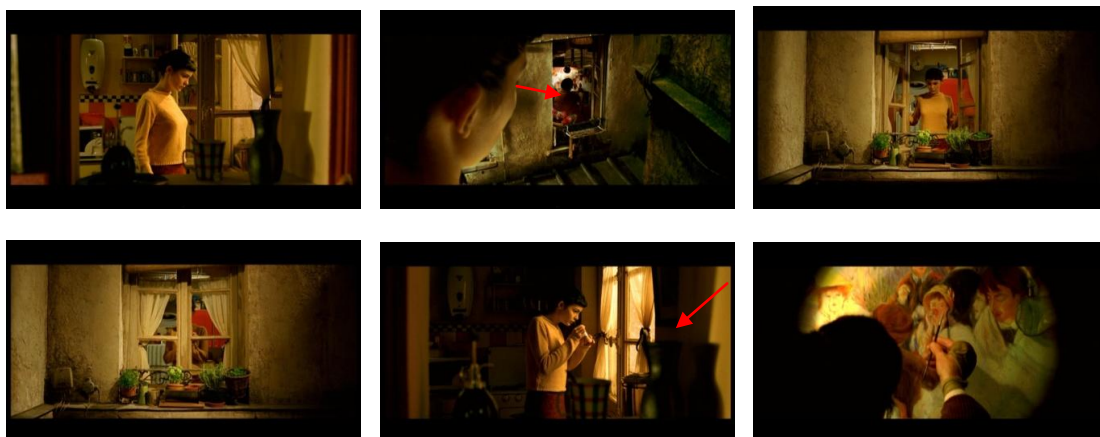


Cena 5 – O Prédio de Amélie

Num primeiro plano Amélie aparece na cozinha, enquadrada pela moldura de uma porta, que sustenta uma cortina de tiras. A câmara segue o movimento de Amélie de um compartimento paralelo àquele onde esta se encontra, graças à existência de outro vão na parede, é como se o espectador estivesse espreitando Amélie. Esta olha para fora da janela. Há um corte, e aparece uma imagem num plano picado por trás da orelha de Amélie, ela espreita um vizinho através de uma janela inferior que dá para o mesmo saguão que a janela de Amélie. O espectador espreita Amélie da mesma forma que ela espreita o vizinho. Há um corte, e a câmara filme Amélie da rua, esta fecha a janela e apaga a luz. Há um corte e a câmara volta a filmar Amélie do outro compartimento, mas agora de mais perto, já não se vendo a moldura, mas sim os objectos dispostos no parapeito do vão interior. Amélie pega num monóculo para espreitar melhor. Há um corte, e aparece um plano subjectivo, em que a imagem aparece envolta na forma do monóculo, como se o espectador estivesse dentro da cabeça de Amélie.

Este prédio apresenta as características de um bairro antigo, com prédios modestos, onde os compartimentos são pequenos, e o ambiente é um tanto vernacular, com as janelas a comunicarem para o mesmo saguão, permitindo a invasão de privacidade entre vizinhos.





Quarta parte – Início da acção

Até agora foram apresentadas as personagens, e a relação que Amélie estabelece com elas. Esta era a situação A. Agora terá que acontecer alguma coisa que altera a situação de Amélie. Que é o acontecimento que despoletará a acção.

Cena 1 – Descoberta da caixa

O primeiro plano é uma televisão onde se vê o genérico de um noticiário. A notícia de última hora é a morte da princesa Diana. Há um corte e Amélie aparece na casa de banho a por perfume, e ouve a notícia, a câmara faz um *zoom-in* sobre Amélie. Há um corte e aparece a televisão do ponto onde Amélie se encontra, onde se vê toda a composição do apartamento de Amélie. Há um corte, e aparece de novo Amélie com a tampa do perfume na mão, estupefacta com a notícia deixa-a cair. Há um corte, e aparecem os pés de Amélie, a tampa cai entrando pelo lado superior do ecrã, cai no chão e rola. Mais um corte, e a câmara segue o percurso da tampa. Um plano de pormenor mostra a tampa a bater num azulejo que se desencaixa com o impacto da mesma. Amélie aparece emoldurada pela porta, apercebe-se que deixou cair a tampa, a câmara mantém um plano fixo, enquanto Amélie se dirige ao fundo do quarto de banho para a apanhar, sempre a voltar a cabeça para a televisão. Quando apanha a tampa ouve-se guizos, como se alguma coisa a chamasse. Há um corte, e Amélie vendo que o azulejo está desencaixado, retira-o. Há um corte, e a câmara filma do lado de dentro do buraco, onde um caixa repousa, num plano oposto. Surge a cara de Amélie e em seguida a sua mão a tactear o espaço até atingir a caixa. Amélie retira a caixa do buraco, sopra toda a terra que se acumulou e abre-a. A câmara mostra Amélie a tirar o que está dentro da caixa: um tesouro de criança esquecido há 50 anos naquele apartamento.

A descoberta da caixa constitui o acontecimento chave que dá início à acção do filme. Além disso também mostra, assim como todas as cenas interiores, um pouco do mundo de Amélie, assim como as características de um apartamento parisiense do bairro de Montmartre.



Depois desta descoberta, Amélie decide descobrir o dono da caixa, e se esta alterar de algum modo a sua vida, estará decidido que influenciará a vida das outras pessoas.

No dia seguinte dirige-se à porteira do prédio para obter informações sobre o antigo morador do seu apartamento. Esta informa-a que o Mr. Collignon é um dos residentes mais antigos do prédio e que este lhe poderá fornecer essa informação.

Mr. Collignon não se recorda, no entanto informa Amélie que se dirija a casa da mãe deste porque ela saberá dar-lhe a informação que necessita. Amélie assim o faz. Visita a mãe de Mr. Collignon. No regresso a casa, Amélie vai de metro.

Cena 2 – Regresso a casa de metro

Vê-se um plano das escadas do metro, Amélie aparece no cimo das escadas e começa a descê-las. Ao chegar ao fim, começa a ouvir música, Amélie olha para o lado e a câmara segue na direcção do seu olhar. Do lado direito das escadas há um corredor por onde Amélie segue em direcção à música. Há um corte e aparece uma plataforma de metro com escadas ao fundo, onde Amélie constitui o ponto de fuga. A câmara recua e revela alguém com um gira-discos portátil. É daqui que sai a música que ecoa por todo o metro. Há um corte, e aparece um plano lateral de toda a plataforma do metro, que Amélie percorre em direcção ao homem com o gira discos. Segue-se um plano médio do homem sentado. A câmara faz um movimento de rotação contornando o homem até Amélie aparecer na imagem para oferecer ao homem um moeda. Um barulho chama a atenção de Amélie que olha para fora de campo. Num POV, a câmara foca o que chamou a atenção de Amélie, um rapaz remexe freneticamente debaixo da cabine de fotos automáticas. Amélie aproxima-se devagar tentando perceber o que procura ele. Há um corte, e aparece um grande plano de Amélie, cortando para um grande plano do homem que procura qualquer coisa debaixo da cabine. A câmara faz uma aproximação lenta enquanto o narrador apresenta a nova personagem: este é Nino Quicampoix. Em seguida é apresentado uma sequência-síntese da infância do mesmo.

O objectivo desta cena é a introdução desta nova personagem, o homem por quem Amélie se apaixona. Em primeiro lugar Amélie apenas poderia ter encontrado Nino ou no metro, ou na estação de comboio, devido à natureza da sua personagem. Porquê o metro? É um sítio mais reservado do que o comboio, é o local utilizado para fugir ao trânsito e à confusão da cidade, e é também o meio de transporte mais característico de Paris. Para viajar dentro da cidade de Paris, não faria sentido a utilização de outro meio de transporte que não este. Por outro lado o metro pode ser uma metáfora ao subconsciente de Amélie, na superfície ela está demasiado preocupada com as vidas dos outros, no entanto, o que Amélie procura na verdade é encontrar o homem da sua vida e viver feliz para sempre. Na confusão da cidade Amélie não poderia ter encontrado Nino. Por fim, esta encontra Nino ouvindo a música romântica, *Si tu n'étais pas là* - (se tu não estavas lá) -, apenas nos túneis do metro a música poderia ecoar de forma a que Amélie a conseguisse ouvir ao longe.



Depois de procurar os possíveis donos da caixa, finalmente Amélie encontra o verdadeiro dono da caixa. No entanto não lhe entrega a caixa directamente, arranja um estratagema para que este a encontre.

Cena 3 – Encontro do dono da caixa

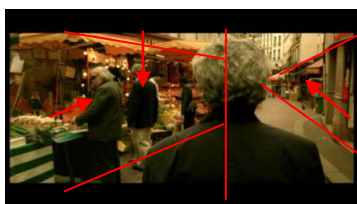
Um homem caminha por uma rua movimentada de costas para a câmara, as linhas da rua definem o ponto de fuga da imagem dando-lhe profundidade. Esta estratégia cria uma expectativa para saber quem é ela. O narrador introduz-la comunicando o que costuma fazer todos os dias à mesma hora: comprar um frango para assar,

trincar e comer os pedaços da carcaça ainda quente. Enquanto narra é apresentado um excerto onde aparece um frango a ser trinchado até aos ossos. Quando chega ao fim, a pessoa que está a trinchá-lo, tira um pedaço da carne que restou na carapaça e leva-a à boca. O espectador fica a conhecer a personagem mistério.

De volta à mesma rua, o homem, de nome Dominique Bretodeau, aparece de frente, e o espectador automaticamente identifica-o. Há um corte, está colocada ao nível do chão por trás de um cabine telefónica, onde se ouve o telefone a tocar. O homem surge do lado direito do ecrã, e vai passando por trás da cabine até ficar no centro do ecrã. Devido à posição da câmara o homem fica reduzido em relação à cabine. A cabine é o ponto importante do plano. Com um corte é mostrado um plano oposto da rua. No lugar de haver fachadas, há uma praça. O homem olha em redor, e não havendo ninguém por perto, dirige-se à cabine para atender o telefone. Com um corte, o homem é situado dentro da cabine e atende o telefone. Ninguém responde. Amélie, com o telefone ao ouvido espreita por uma vitrina, e ao ver que atenderam, desliga. Dominique, vendo que ninguém responde, desliga o telefone. Contudo, algo na cabine lhe chama a atenção, é a caixa da sua infância.

Os espaços desta cena são uma rua e uma praça. Toda a movimentação que lá se verifica, torna-as absolutamente credíveis, as frutas, as esplanadas, as pessoas a se movimentarem, no entanto, o foco da imagem é sempre Dominique. Através de toda a construção da imagem nada interfere na leitura da cena.

Esta cena é o descobrir da verdadeira Amélie, a forma como tem de actuar. Algo que poderia ser completamente banal, ela transforma – o num acontecimento fascinante. Dominique emociona-se ao abrir a caixa e vai tomar uma bebida ao bar onde Amélie está escondida. Este conta que lhe aconteceu algo de extraordinário, e que já há anos que não tem contacto com a filha.





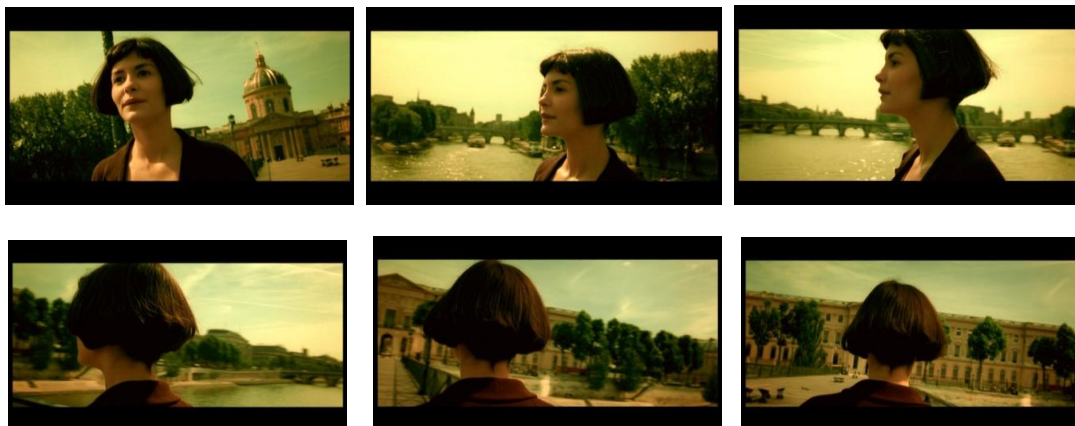
Cena 4 – Amélie anda nas nuvens

Depois de ouvir a história de Dominique e de perceber que tinha exercido uma acção muito importante na vida deste, Amélie sente-se nas nuvens.

A câmara apresenta Amélie num plano holandês em contra picado, como se esta estivesse a flutuar. A câmara mantém-se na mesma posição e segue Amélie no movimento desta. Quando Amélie está de perfil a câmara permanece direita, no entanto quando Amélie fica de costas, a câmara volta a definir um plano holandês, no entanto de sentido oposto.

A cena apresentada reflecte um espaço completamente diferente do anterior. O espaço anterior era uma rua estreita, curva, movimentada, onde havia um maior relevo da actividade do que propriamente da arquitectura. No início da cena vê-se ao fundo o que aparenta ser uma Igreja. Ao virar para a esquerda aparece o rio com uma ponte ao fundo, e por fim, do outro lado da margem, uma fachada rigorosa para onde Amélie se dirige. Na cena que se segue a esta Amélie volta para um espaço idêntico ao primeiro, no entanto muito mais movimentado. Isto indica que este espaço não é real, ou seja, ele efectivamente existe, é um espaço real na cidade de Paris, no entanto, Amélie não está lá fisicamente, este expressa o seu estado de

espírito. A ponte ao fundo simboliza a transposição para um novo patamar, a organização das formas, o estado de clarividência de quem descobriu a sua função no mundo. A cor do céu mais uma vez tem um tom amarelado, que permanece ao longo de todo o filme.



Cena 5 – Amélie começa a ajudar os outros

No impulso de felicidade Amélie acredita que pode salvar o mundo ajudando os outros. De volta “à terra” Amélie acompanha um cego e vai-lhe descrevendo os pormenores da rua. Tal como referido, o espaço é diferente do anterior, Amélie voltou ao mesmo espaço físico onde estava, só que desta vez mais movimentado.

Um plano começa por mostrar uma bengala que bate no passeio. Há um corte, e vemos um plano ligeiramente picado da cabeça de um homem cego que espera que um carro passe. A câmara faz um *zoom – in* sobre Amélie, que observa o homem cego. O homem cego atravessa a estrada e Amélie segue-o. Ao apanhá-lo pega-lhe no braço e começa a descrição de toda a rua: a mulher que veste a farda da orquestra, o cavalo por cima da porta da loja que não tem uma orelha, o sorriso do marido da florista, os bombons na vitrina, o cheiro a queijo, o cheiro da fruta, a bebé que olha para o cão, que por sua vez está a olhar para os frangos que assam.

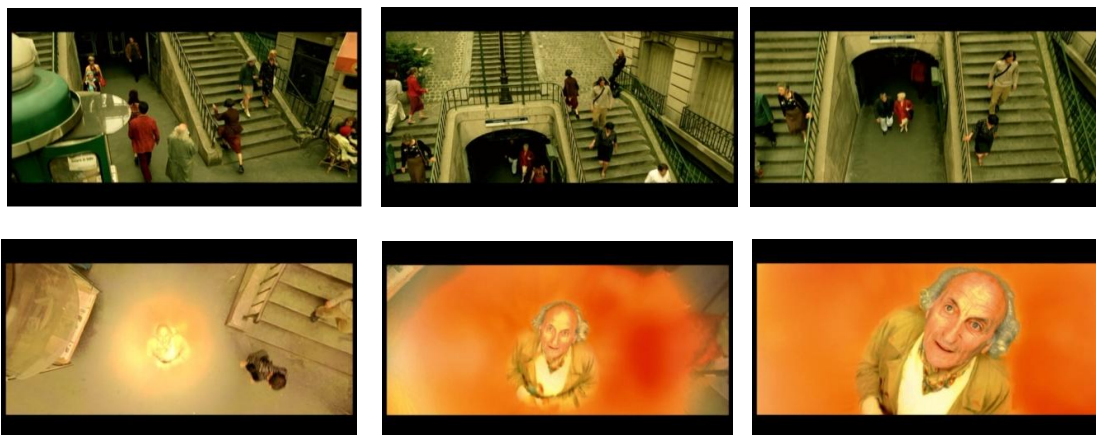
Toda a cena decorre ao som e à velocidade da descrição de Amélie. O ritmo é definido por cortes curtos e rápidos assim como por movimentos muito rápidos de câmara. As imagens intercalam-se entre as expressões de Amélie e do cego que escuta maravilhado, assim como com os planos que mostram todos os elementos referidos. No fim da cena, Amélie deixa o cego à entrada do metro. A câmara começa a subir em direcção a Amélie que sobe as escadas, e quando esta desaparece da imagem, a câmara recua e adquire a posição vertical, filmando o cego de cima em plano holandês. Em torno do cego começa a surgir uma luz, que aumenta à medida e que a câmara se aproxima da sua cara em rotação. Quando a

câmara atinge a expressão do homem cego, este está com um ar arrebatado completamente envolto em luz.

Amélie por uns simples momentos fornece a visão ao cego, no entanto não se limita a dar-lhe uma orientação, esta dá-lhe toda uma vivência, através da descrição da imagem com cheiros e cores. Com pouco ela transformou por completo a vida daquele homem.

A construção desta cena depende inteiramente do espaço. A mesma só faz sentido através e devido ao movimento e ao colorido de toda a actividade que nele decorre.





Cena 6 – Amélie volta a encontrar Nino

Amélie regressa de uma visita a casa do pai, nos subúrbios de Paris. A primeira imagem é um plano geral superior da estação de comboio. A câmara começa a descer, até colocar Amélie de frente para a câmara. Amélie sai pelo lado direito do ecrã. Há um corte, e aparece um plano dos pés de Amélie, pouco a pouco estes vão reduzindo a velocidade até parar. Os pés apontam para alguém que está mexer debaixo da máquina de fotos automáticas, e que é a razão da paragem de Amélie. Este olha para Amélie. A câmara foca a cara desta personagem, mais uma vez Nino Quicampoix. Este olha na direcção de Amélie, algo lhe muda a expressão, o espectador pensa que é para Amélie, que está especada a olhar para ele. A câmara desce para o peito onde o seu coração aparece a palpitar fortemente, e volta subir para a sua cara, esta também pensou que Nino olhava para ela.

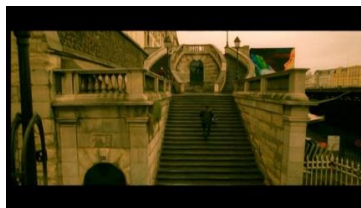
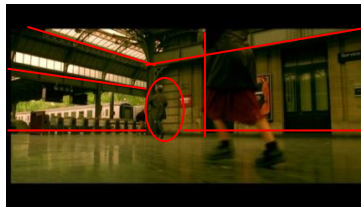
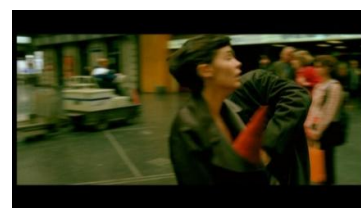
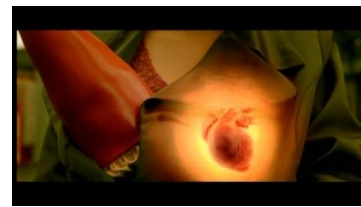
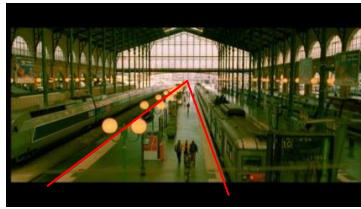
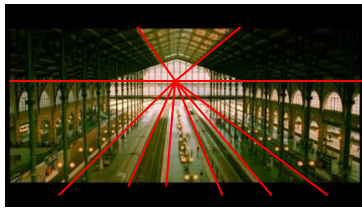
Nino levanta-se e começa a correr, a câmara segue-o, este esbarra no ombro de Amélie e nem dá por ela. Quando esta é empurrada, devido a isso dá meia volta e fica a olhar estupefacta para Nino, que sai a correr. A câmara filma Nino por detrás do ombro de Amélie, este é travado por um carro que transporta bagagem. Amélie continua parada sem saber o que fazer. O espectador também aguarda para ver qual será a reacção de Amélie. Aparece um grande plano da cara de Amélie que continua estupefacta, o seu corpo move-se. Amélie decide segui-lo. A câmara segue a cena atrás dos pés de Amélie, formando um enquadramento visual para Nino, que é o ponto de foco da cena. Com um corte, um plano mostra os pés de alguém com uns sapatos vermelhos aparecem à porta da Gare. Nino sai a correr e é intersectado por uma fila de padres que atravessa. A urgência é tal que Nino corta a fila e continua a sua corrida, a câmara segue-o fazendo um eixo de 180º sobre o eixo e passando a filmar Nino de costas. Este começa a subir uma escadaria com um patamar a meio, onde há uma bifurcação em duas escadas. A câmara sobre,

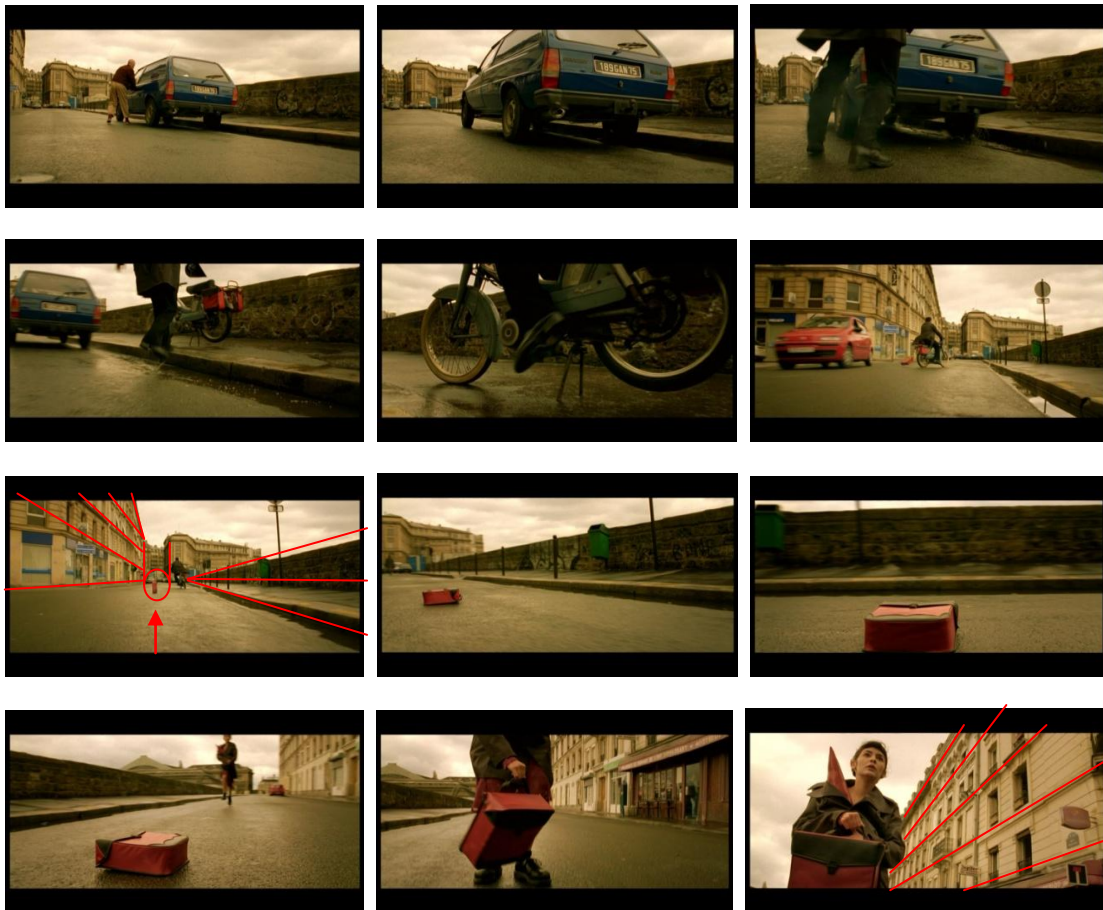
fazendo um plano panorâmico geral sobre as escadas. Agora a câmara já alcança o indivíduo que Nino persegue, este já ultrapassou o patamar e está quase a chegar ao cimo das escadaria do lado esquerdo. Nino na urgência sobe pelo lado direito. A câmara corta para o lado superior das escadas, o indivíduo sai pela escada do lado direito. A câmara filma apenas da cintura para baixo, não deixando que o espectador lhe veja a cara. A câmara continua em frente e apanha Nino a sair da escada do lado esquerdo, completamente de rastos atrás do respectivo indivíduo. Há um corte, a câmara filma de novo o individuo de costas a entrar para um carro azul. A câmara faz uma aproximação, sempre ao nível dos pés, à traseira do carro. Os pés de Nino aparecem na imagem. Quando o carro arranca, a bicicleta de Nino surge no passeio por trás do carro. Nino salta para a bicicleta, e na sua rapidez quase que é atropelado por um carro que sai numa via perpendicular. Contudo, o desvio rápido, não o impediu de bater com uma das bolsas laterais que se desprendeu e ficou esquecida no meio do caminho. A câmara utiliza a mala como ponto de focagem e gira em torno dela, voltando a mostrar Amélie que pega na mala.

O objectivo desta cena é precisamente a passagem de testemunho entre Nino e Amélie, sendo a respectiva bolsa vermelha o testemunho pretendido. A bolsa vermelha contém algo que ligará Amélie e Nino no final do filme: um álbum onde Nino colecciona um as fotos que as pessoas deitam fora. É por esta razão que Amélie encontra Nino sempre a remexer por baixo das cabines de fotos automáticas. Este estava à procura de restos de fotos que tivessem voado com o vento para debaixo da cabine. Contudo há um mistério a ser resolvido: quem é o homem que tem registos em todas as máquinas da cidade, sempre com a mesma expressão neutra? Esta é a personagem que Nino perseguiu até ao carro, e sobre a qual gira o mistério até ao fim do filme.

A posição da câmara ao nível dos pés tem quatro finalidades: a primeira é representar a intrusão de Amélie que segue Nino às escondidas, a segunda é manter o mistério sobre a personagem que Nino segue, a terceira é manter a figura de Nino como foco da acção, sendo o único que aparece em corpo inteiro ao longo de toda a cena e a quarta é o facto de a câmara estar sempre ao nível da bolsa que cai no fim da cena. Sendo a bolsa a peça principal, de algum modo a câmara indica-nos isso desde o início.

No fim da cena Amélie vigia Nino numa posição superior às das fachadas. Esta está numa posição superior a olhar por Nino, como se fosse o seu Anjo da Guarda.





Depois de várias estratégias, Amélie consegue marcar um encontro com Nino para lhe devolver o álbum.

Cena 7 – Amélie devolve o álbum a Nino

Tal como em todas as ocasiões, Amélie não se limita a devolver o álbum enfrentado a situação cara a cara com a outra pessoa. Esta cria toda uma epopeia em volta de um objecto, que embora simples e corrente, é muito importante para Nino. O local escolhido é o carrossel em frente à escadaria do Sacré Coeur.

A primeira imagem é um plano geral que abrange a paisagem em frente à basílica do Sacré Coeur. Em primeiro plano está o carrossel, em segundo plano o miradouro onde terminam as escadas que levam à basílica e em terceiro plano, coroando a imagem está a basílica propriamente dita. Nesta imagem ouve-se entre o barulho ambiente o som de um telefone que toca. A câmara faz uma panorâmica lenta para a esquerda, seguindo o ruído, até uma cabine de telefone, e em seguida dá-nos um grande plano da cara de Nino. A câmara continua até Nino ficar do lado direito do ecrã e a cabine do lado esquerdo. Uma senhora em segundo plano atende o telemóvel. Nino olha para o relógio, e esta chama-o, pois o telefonema é para ele

mesmo. Nino admirado com o acontecimento, dirige-se à cabine algo desconfiado. Na imagem aparece a mota de Nino. Há um corte, Amélie Poulain, disfarçada, tinha telefona de uma cabine exactamente em frente daquela onde Nino está. Manda Nino seguir as setas azuis pintadas no chão. Este aparece de perfil ao telefone completamente confuso em busca das setas. Com um corte a câmara filma as setas pintadas no chão. Nino pousa o telefone e começa a seguir as setas, olhando em volta para ver se reconhece alguém. Numa montagem alternada, Amélie espera estática que Nino passe, e o espectador vê-o percorrer a imagem em segundo plano, sem dar por ela. Nino continua a seguir as setas, que o levam a subir a escadaria que culmina no miradouro em frente da basílica.

A dinâmica desta etapa é marcada entre cortes de Nino e das setas no chão. Nino continua até chegar a um homem estátua vestido de Napoleão Bonaparte. A câmara segue o chão, como se o espectador estivesse no lugar de Nino, em busca de mais setas. Lentamente a câmara sobe e aparece o homem estátua com o dedo indicador a apontar para cima. A câmara contorna-o pela frente até apanhar Nino na imagem, desta forma o espectador deixa de estar no lugar de Nino e volta ao lugar de observador externo. Há um corte, a câmara faz um grande plano da cara do homem estátua do ponto de vista de Nino. Nino aparece num plano picado, onde uma criança o aborda dizendo:

“Quando o sábio aponta para a lua, o imbecil olha para o dedo”

Há um corte e aparece um plano de pormenor do dedo, com Nino por trás. Este olha para o dedo, e em seguida olha para onde o dedo aponta. A câmara segue a linha de olhar de Nino. O dedo aponta para um binóculo panorâmico que está no patamar acima. Há um corte, Nino olha para a cara do homem para ver uma reacção. A câmara volta a mostrar a cara do homem estátua, e este pisca o olho a Nino. A câmara está colocada num ponto nas escadas que permitem Nino aceder ao binóculo, mostrando um plano geral de Nino e do homem estátua com Paris por trás, e em seguida quando Nino se dirige para o binóculo a câmara segue-o, a partir do lugar do homem estátua, que observa Nino a chegar ao binóculo. Nino coloca as moedas e observa através dos binóculos. Num plano subjectivo, através de uma imagem recortada pela forma dos binóculos, Nino vê Amélie ao pé da sua mota, acenando-lhe com o álbum. Em seguida coloca-o dentro da bolsa que está pendurada na mota. Há um corte, Nino retira a cara dos binóculos estupefacto, e num reflexo grita, e embora constatando que o seu gesto não terá qualquer efeito, começa a correr desesperadamente pela escadaria abaixo de volta ao local onde

iniciou a caminhada. Desta vez a câmara faz cortes mais rápidos dos mesmos planos que mostrou durante a subida, com Nino a descer rapidamente

Ao chegar à mota retira o álbum da algibeira para verificar que está tudo em ordem. O telefone toca de novo. Nino dirige-se ao telefone e a câmara segue-o. Há um corte e a câmara mostra Amélie. Enquanto Amélie fala são mostrados vários cortes alternados entre Amélie e Nino. Finalmente Nino pergunta: “Você é quem?”. Há um corte, Amélie responde: “Página 52” e desliga. Há um corte, Nino desliga e verifica o que há na página 52. Há um corte, a câmara mostra o que há na página 52, várias fotos de Amélie irreconhecível, com a pergunta: “Queres encontrar-te comigo?”. Nino aparece num plano médio observando aquelas imagens. A câmara faz um plano picado do carrossel, seguindo o movimento giratório deste para a esquerda, encontrando Nino a sair na mota. Seguindo-o, a câmara encontra a cara de Amélie que observava Nino. Amélie sorri, como está com óculos de sol o espectador não sabe a direcção do olhar desta. Ao retirar os óculos de sol, Amélie olha directamente para o espectador quebrando o limite da quarta parede. Amélie apresenta o ar triunfante de mais uma missão cumprida.





Conclusão

Neste filme a cidade de Paris é absolutamente relevante na história. Ela não só é utilizada para cenário como também é reveladora das próprias personagens: quer seja através da introdução destas num ambiente social, através do bairro, da sua autenticidade como indivíduos através dos seus espaços mais privados, como as casas, os apartamentos e os quartos. Além dos aspectos mais visíveis, as diferentes ambiências arquitectónicas também permitem definir diferentes estados de espírito, como acontece quando Amélie paira sobre as nuvens da cena 4, ou a sua excitação

interna na confusão da rua na cena 5. Embora não haja uma descrição precisa da movimentação das personagens dentro da cidade, a história torna-se credível devido à coerência física da transição entre espaços, assim como da caracterização dos mesmos.

V.2 – *Blade Runner*

No ano futurista de 2019, o Homem já tem colónias noutras planetas e já criou um robot que é idêntico ao ser humano. Estes robots são denominados Replicantes, e são criados com um único propósito: serem escravos laborais na arriscada tarefa da colonização extra terrestre. Depois de uma revolta sangrenta, numa das colónias, por parte dos Replicantes mais avançados a nível de inteligência, os *Nexus 6*, todos os Replicantes foram considerados ilegais no Planeta Terra. Aqueles que entram na terra são perseguidos por uma brigada especial da polícia denominada *Blade Runner*.

Este filme é a história de um homem que tem como profissão ser *Blade Runner*, e que é destacado para aniquilar 4 fugitivos Replicantes da estirpe *Nexus 6*, muito perigosos, que se instalaram em Los Angeles.

Primeira parte – Localização da acção e introdução das personagens

Cena 1 – Interrogatório

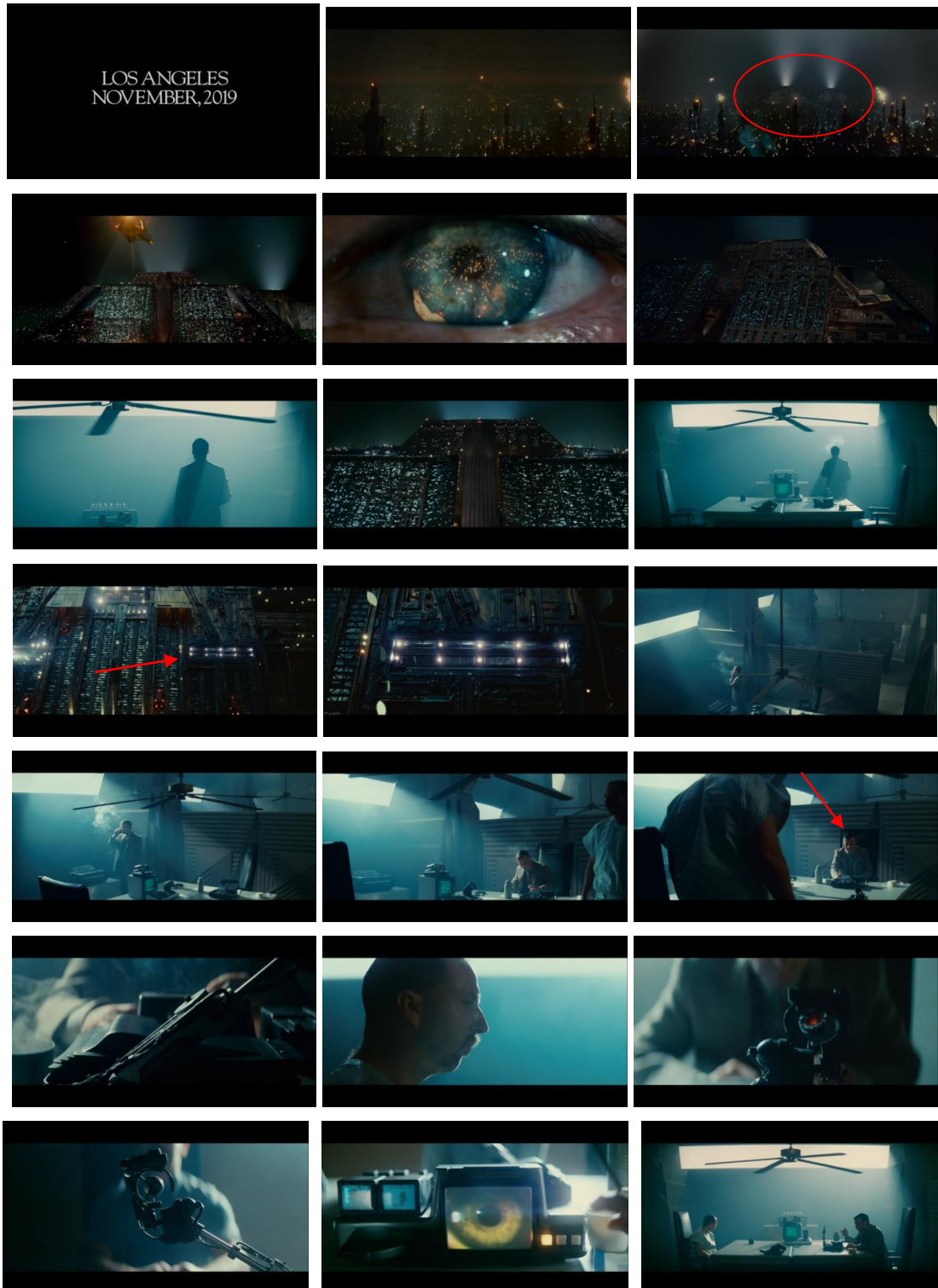
Depois do genérico e de uma breve introdução que explica a situação político-económica do ano de 2019, o filme inicia-se com uma legenda num fundo preto que determina a localização: Los Angeles, 2019. Com a explicação prévia, o espectador já sabe que não vai encontrar um mundo idêntico àquele que vê hoje, contudo, o filme é localizado num cidade real, num futuro longínquo, assim, o espectador já sabe que não reconhecerá a cidade, mas a transformação que a mesma sofreu, só poderá ser perceptível, se o espectador tiver conhecimento do que ela é na sua actualidade, para que a evolução seja perceptível.

No fundo preto começam a surgir pequenos pontos de luz, que lentamente revelam uma cidade. A câmara sobrevoa a cidade. A única coisa que até aqui caracteriza a cidade de Los Angeles é a dimensão de território plano que se estende até ao horizonte. Aqui e ali grandes explosões, que saem de grandes torres pontiagudas, a diferentes escalas, revelando a profundidade ao espaço. Uma nave que se dirige na direcção oposta à da câmara deixa perceber a extensão do território. A sequência corta para uma câmara mais próxima. Das torres ao fundo começam a surgir dois volumes, que aparentam ser montanhas. Outra nave que surge do lado direito do ecrã orienta o olhar do espectador para estes. Surge muito grande plano de uma face, de um olho azul em pormenor, onde está reflectida a imagem que o espectador viu anteriormente. O espectador esteve a experienciar a mesma vista que esta

personagem. Os dois volumes começam a tomar forma, e revelam-se torres megalíticas semelhantes às pirâmides do Egipto. No entanto, não são túmulos, ambos constituem edifícios que dominam o *skyline* da cidade. A câmara corta para próximo de um dos volumes, as luzes ao fundo da cidade, deixando perceber a imponente e dominância do edifício. Várias naves se deslocam na direcção a estes, tal como o espectador em ponto de vista subjectivo. Possivelmente a respectiva personagem que olhava a cidade a perder-se no horizonte desloca-se também numa nave idêntica. O olho volta a aparecer, não havendo qualquer outro sinal de quem é esta personagem. A câmara começa a contornar o edifício pela direita, fazendo-o ganhar volume. A acção corta para alguém que está de costas, numa sala onde, no meio da luz azulada e de um ambiente difuso, os únicos pormenores identificáveis são uma janela ao fundo e uma ventoinha no tecto. A câmara aproxima-se cada vez mais do edifício, aparecendo um plano mais aproximado da sala onde um homem continua à espera, apresentando mais detalhes da sala; debaixo da ventoinha duas secretárias estão colocadas frente a frente, e no meio está um aparelho que aparenta ser um computador. A câmara aproxima-se cada vez mais do edifício até focar um conjunto de janelas, através das quais é possível ver o movimento de várias ventoinhas do que aparentam ser várias salas. Um plano picado sobre todo o espaço interior evidencia a existência de vários compartimentos idênticos que se repetem no espaço de uma mesma sala. Do lado direito alguém se dirige para o compartimento onde está a primeira personagem continua à espera. A câmara que está em plano picado desce sobre a sala ficando ao nível da cintura. O homem senta-se, e do lado direito do ecrã entra o novo personagem que atravessa o ecrã e se coloca de costas, do lado esquerdo do enquadramento. Embora não se veja a sua cara, pois está fora do campo de visão, o seu corpo domina em relação à personagem que está sentada, que se sente completamente esmagada pela situação. É mostrado em primeiro plano um aparelho electrónico, em frente ao homem que fuma. A câmara corta para o personagem que entrou, de perfil. Um plano POV mostra-nos a visão da máquina por este personagem. A filme corta para o plano oposto, continuando em evidência o aparelho. O agente que desde o início estava na sala liga o computador que estava entre as duas secretárias, e observa as reacções da Íris do outro pela máquina já antes colocada em evidência. Um plano de mostra os dois homens sentados frente a frente.

Esta cena tem vários objectivos, o primeiro é a apresentação da cidade de Los Angeles no futuro desta ficção cinematográfica. O segundo é o de introduzir o edifício mais proeminente dentro da cidade, que marca o centro do poder, neste

caso económico e político, onde são criados e controlados os *Replicantes*. O olho que apareceu no princípio nunca é associado a uma personagem. Este, em união com o edifício, representa uma manifestação total de poder, um “o olho que tudo vê”, o domínio completo da cidade.



A introdução da sala é feita através da fachada do edifício. Este pormenor permite a localização física da sala, a credibilidade do edifício, e a exposição da funcionalidade do mesmo e a relação entre o interior e o exterior, num espaço contínuo.

Cena 2 – O *Blade Runner*

Após a primeira cena, onde o *Replicante* acaba por matar o interrogador, é introduzida a personagem principal, o *Blade Runner*.

É-nos mostrada uma vista da cidade, levando o espectador a bordo de uma nave que a percorre, dando-nos uma imersão no seu espaço e volumetria tridimensional. Surge um plano em contra picado, onde uma nave lembrando um dirigível atravessa a cidade anunciando as colónias espaciais como uma terra de oportunidades. Numa progressão descendente, a câmara mergulha na cidade e no meio de uma multidão na sua superfície. O movimento não é contínuo, quando se encontra num plano neutro, a câmara faz um movimento para a direita e depois para a esquerda, como se estivesse a averiguar o espaço, à procura de algo. Assim antes de encontrar a personagem a câmara já mostrou a composição total do espaço ao espectador. A câmara insinua-se por entre por entre as várias pessoas que passam. A personagem principal encontra-se no meio de uma vitrina completamente iluminada por luzes néon, a ler o jornal. Embora o espectador só se aperceba desta personagem no fim da cena, ela já lá estava, confundindo-se no entanto com os restantes figurantes. Este tipo de apresentação cria uma expectativa no espectador, que pressente que algo de importante se irá passar. Reaparecem os anúncios para as colónias. A personagem olha para cima pensativa, logo após um homem chinês do outro lado da rua chama-o. A personagem responde e utiliza o jornal para se proteger da chuva, sendo mostrado num balcão de restaurante, numa imagem lateral, onde o espectador consegue perceber a localização dos clientes, entre os quais se encontra esta personagem. A perspectiva do balcão dá profundidade à imagem. Em seguida a cena decorre entre estas duas personagens, com planos alternando entre elas.

Quando a primeira personagem é servida, aparece uma terceira personagem, que se dirige à mesma em chinês, devido a isso, a primeira personagem volta a chamar a segunda para servir de tradutora. A cena passa a decorrer entre estas três personagens com cortes alternados rápidos, que o espectador relaciona através da linha do olhar, assim como do conhecimento prévio da posição das mesmas no espaço.

O Sr. do restaurante diz: “Ele diz que você está preso Mr. Deckard”. A primeira personagem responde indiferente: “Apanhou o homem errado”. A terceira personagem que é claramente um polícia de investigação fala imperceptivelmente. O sr. do restaurante traduz: “*Ele diz que você Blade Runner*”. Esta fala dá a confirmação ao espectador que esta é de facto a personagem principal da história. O *Blade Runner* de nome Deckard, responde arrogante: “Diga-lhe que estou a comer”. O investigador diz com ar impaciente : “Captain Bryant...”



Cena 3 – O meio de transporte

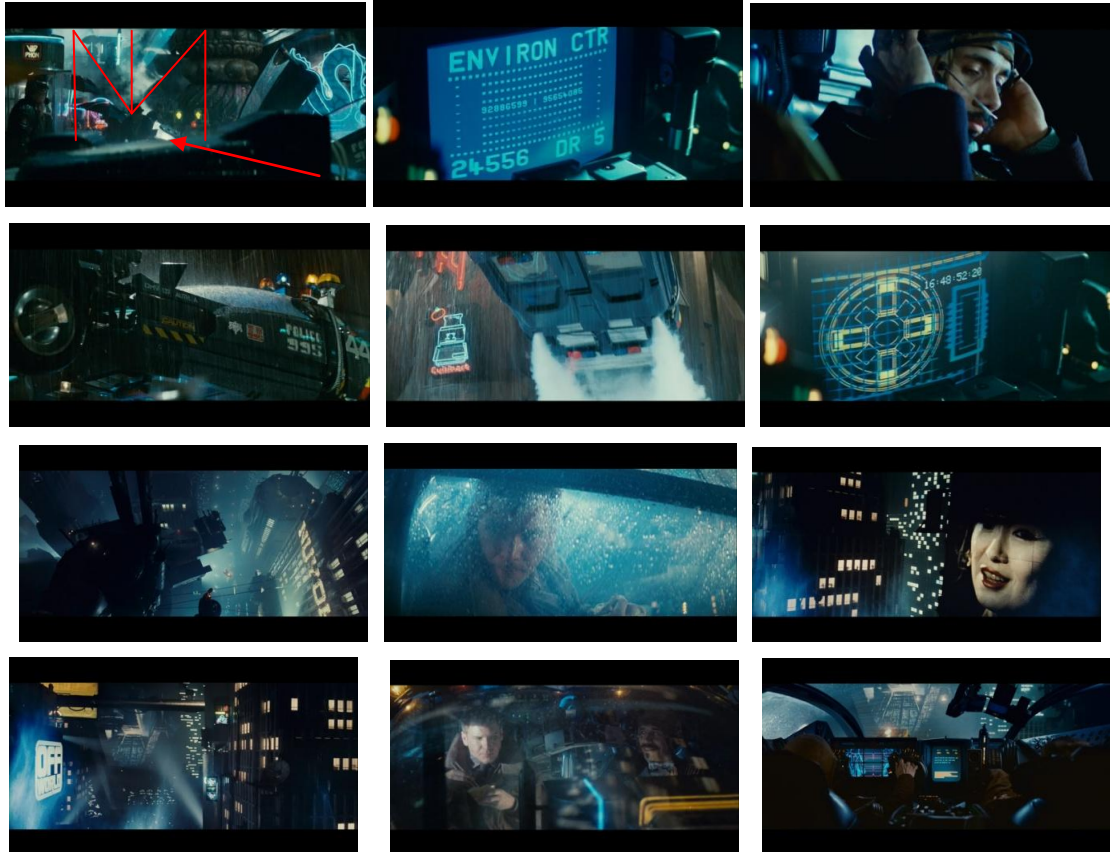
A última deixa parece ser suficiente para convencer Deckard, o *Blade Runner*, a acompanhar o investigador. Embora o público não saiba quem é o Captain Bryant, já sabe que este tem poder sobre as duas personagens.

Após a conversa no balcão do restaurante um polícia atravessa a multidão que anda no meio da chuva até a um veículo policial que está de frente para a câmara, em segundo plano. Por trás do veículo é visível o dragão de néon que identifica o restaurante, o espectador percebe que ainda não houve uma mudança de lugar. O veículo é filmado de lado apanhando a rua em profundidade. Não se vê o fim da rua devido ao excesso de fumo, o que dá uma ilusão de maior profundidade. A perspectiva é fornecida essencialmente pelas diferentes escalas de algumas luzes néon que aparecem ao fundo e pelos vários chapéus-de-chuva que enchem a rua. Em primeiro plano está o tejadilho de um carro. Os dois elementos mais marcantes da imagem encontram-se em segundo plano: o dragão de néon do lado direito da imagem, as duas colunas maciças ao centro da imagem, e uma cabine telefónica que está do lado esquerdo da imagem. O ponto focal é o polícia que interpelou o *Blade Runner* na cena anterior. Este não tem guarda chuva e usa um chapéu, além disso as colunas maciças e a cabine telefónica emolduram a entrada da rua na qual o centro da imagem são precisamente as duas personagens que se dirigem para o carro/nave da polícia. Na rua os carros começam a movimentar-se, a câmara ultrapassa-os e foca as personagens a entrarem na viatura.

Aparece um monitor de computador, indicando que a máquina foi accionada, o polícia coloca um capacete equipado com microfone. O veículo começa a subir e a virar, até desaparecer da imagem. O movimento do veículo, as luzes néon e alguns pormenores da fachada, aludem a uma continuidade vertical da mesma. Contudo, o fumo e a chuva impedem que o espectador tenha uma imagem clara da envolvente. Os poucos elementos evocam um possível espaço, que não existe, mas o espectador acredita que lá está. Volta a ser-nos mostrado o monitor do veículo. Aparece uma vista geral da cidade num plano contra-picado onde a nave aparece como um pequeno ponto. Deckard observa a vista para fora da janela. A câmara executa um plano panorâmico sobre a cidade, como que para mostrar ao espectador o que Deckard vê. Este pode ser considerado um plano POV. Há um corte, aparece uma imagem dos dois ocupantes do veículo através do vidro da frente. As luzes das fachadas vão desfilando no vidro devido ao movimento do veículo. Estas não são de facto as luzes da fachada, no entanto são introduzidas na imagem, para fomentar a

ilusão completa de que aquela cidade existe. Há um corte, os dois ocupantes são filmados num plano cruzado, agora é como se o espectador fosse um ocupante do banco traseiro, que vê o *tablier* do veículo e o edifício que evoca as pirâmides domina a imagem da cidade.

O objectivo desta cena é precisamente envolver completamente o espectador nesta cidade futurista. A cena não tem falas, o veículo é utilizado como pretexto para que o espectador faça uma visita guiada pela cidade.

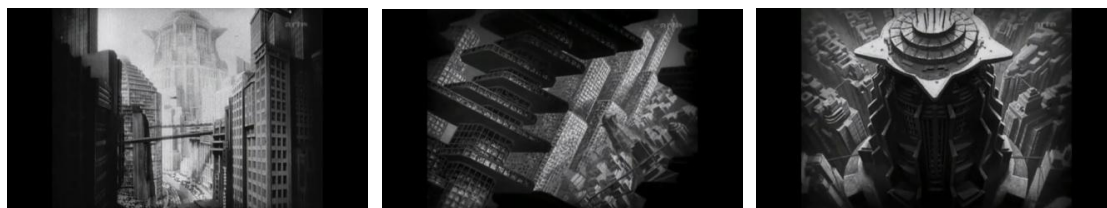


Cena 4 – O edifício da polícia

A câmara sobrevoa a cidade seguindo o movimento do veículo. Um edifício destaca-se dos restantes pela sua arquitectura, a câmara capta-o e começa a circundá-lo, e a nave espacial aparece do lado esquerdo do ecrã dirigindo-se ao cume do edifício.



Este edifício apresenta uma arquitectura mais trabalhada do que os restantes, o que lhe dá um carácter histórico. Por outro lado este edifício é semelhante ao edifício representativo do poder do filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang.



(⁵⁶)

A passagem da parte exterior do edifício para a parte interior não é feita através de um corte, mas através do desvanecer da primeira imagem sobrepondo a imagem interior, desta forma o espectador assume que existe uma continuidade do exterior para o interior do mesmo edifício.

A primeira imagem é de um espaço monumental, com uma arquitectura típica dos anos 40, associada à arquitectura exterior dos edifícios que data da mesma época. A câmara filma a sala na diagonal permitindo que a sala ganhe perspectiva e se torne tridimensional. As personagens principais também percorrem a sala em diagonal em direcção à câmara. A câmara começa a descer até atingir o que aparenta ser uma plataforma poeirenta. A câmara continua a descer e atravessa uma estrutura até atingir o interior de um cubículo que está completamente isolado do restante espaço. A câmara ao atravessar o tecto está a quebrar as regras da ilusão. Está a declarar ao espectador que aquele espaço é incoerente, que não existe. Contudo, a situação é tão rápida e pontual que não afecta em nada a credibilidade do espaço.

No espaço monumental não são visíveis os tectos e a luz é difusa e azulada. A perspectiva é intensificada pelos arcos, e pela disposição do mobiliário, cadeiras e balcões de atendimento. O cubículo está isolado com portas de madeira envidraçadas até meio, o que impede que este espaço tenha uma continuidade visual para o espaço de maiores dimensões, fazendo com que o espectador o integre naquele espaço.

(⁵⁶) LANG, Fritz; *Metropolis*; Universum Film; Alemanha; Janeiro de 1927;



Cena 5 – O criador dos *Replicantes*

Ao nascer do sol, Deckard, o *Blade Runner*, dirige-se aos edifícios piramidais. O espectador sabe-o, porque desta cena foi mostrado o percurso do veículo da polícia até esse mesmo edifício.

A primeira imagem do espaço interior é a de uma coruja pousada. Através dessa imagem é possível ver alguns frisos em baixo relevo na parede da sala. A coruja levanta voo. Há um corte, aparece um plano geral de uma sala, que é atravessada por esta. A coruja volta a pousar do outro lado da sala, onde também se verificam os mesmos frisos na parede, no entanto com uma iluminação diferente. O voo da coruja é utilizado como pretexto para introduzir o espaço interior. A composição deste relembra um templo. A sala apresentada está orientada para o nascer do sol, que nasce por trás do outro edifício piramidal. O tecto com um pé direito de proporções monumentais é sustentado por grandes colunas dispostas simetricamente que emolduram o grande vão. O homem ao fundo da sala que aparece recortado pela luz é esmagado pelo ambiente circundante. É-nos mostrado um grande plano de uma mulher que se dirige verbalmente ao homem que a espera: “Gosta da nossa coruja”. Há um corte, Deckard, o *Blade Runner* reage ao som da voz que está ao fundo da sala. Este olha para fora do campo do ecrã. Deckard é enquadrado num plano médio de que lhe pergunta: “É artificial?”. Há um corte, a mulher, que estava ao fundo da sala, dirige-se agora para Deckard e responde: “Claro que é!”. O espaço atrás desta está ladeado por duas estátuas de águias, ostentadas em altos pedestais. Há um corte, A cara de Deckard aparece agora em grande plano, este responde à mulher: “Deve ser cara.” Há um corte, volta a aprezer um grande plano da mulher, com o fundo desfocado, esta responde e apresenta-se: “Sim, muito. Eu sou a Rachel”. Volta a aparecer um grande plano do homem, que se apresenta: “Deckard”. É dado um plano de corpo inteiro das duas personagens; Rachel

posiciona-se do lado direito da imagem enquanto diz: “Parece que não acha o nosso trabalho benéfico para o público”. Deckard responde: “Replicantes são como qualquer outra máquina, têm vantagens e desvantagens.” Ele está de frente para a câmara e ela está de perfil, ele vira-se para ela. Há um corte, a câmara é colocada por trás de Deckard ao nível da cintura e filma-a em plano contra-picado; apenas a cara dela se destaca no meio de todo o ambiente escuro. Ela é a única que ilumina a sala. A câmara é posicionada por trás de Rachel ao nível da cintura e filma Deckard em plano contra-picado. Enquanto a conversa continua, Deckard toma a iniciativa de se sentar. Aparece Rachel num grande plano olhando para Deckard, de cima, ela está numa posição de domínio. Há um corte, Deckard aparece em plano ligeiramente picado, ele é a personagem que está na posição mais vulnerável. Ela volta a aparecer no mesmo plano, no entanto no fim do plano ela reage a um som que vem do fundo da sala e olha para fora de campo. Deckard segue-lhe o gesto e verifica o que lhe chamou a atenção: do fundo sala surge onde um vulto sai da escuridão e se dirige para a luz. É encetado um plano-cruzado do grande vão, onde agora as duas personagens que conversavam são recortadas na luz. Estes dois planos são simbólicos, uma das personagens pertence à escuridão, e as outras duas pertencem à luz. Um plano médio do homem que acabou de entrar na sala torna-o agora visível. Este é Tyrell, o homem responsável pela criação de *Replicantes*. Um “deus” das máquinas. Está centrado em relação às duas águias que estão desfocadas em segundo plano.

Em relação à construção mental do espaço, apenas são fornecidos dois lados completos da sala, o do grande vão, que está orientado para o nascer do sol, e o do fundo da sala. A parede atrás de Deckard possui alguns pormenores, e a parede por trás de Rachel está sempre imersa na sombra. Este também pode ter o objectivo de mostrar que a personagem dela é mais duvidosa do que a dele.

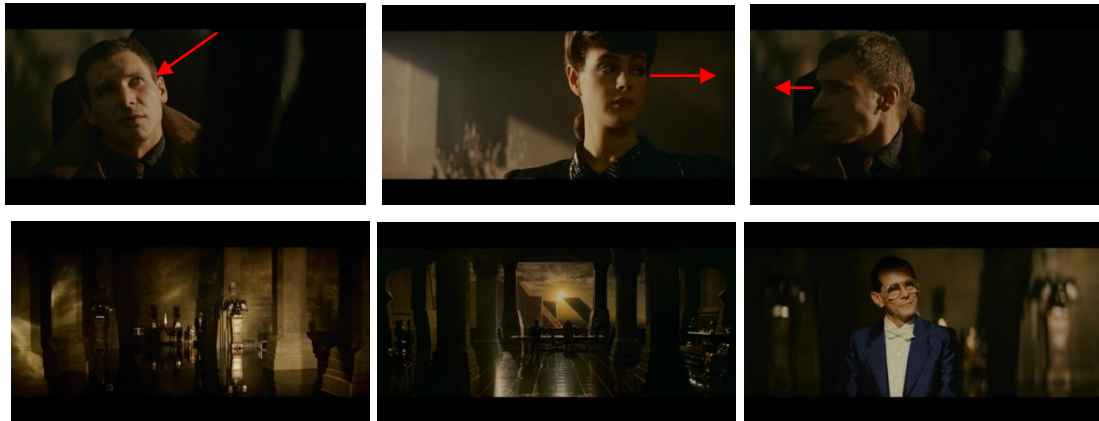
Todo espaço está imerso em simbologia. Em primeiro lugar o nascer do sol, o nascer de uma nova era, o início do filme. Rá era uma das principais divindades egípcias e era o Deus Sol, os romanos orientavam as suas cidades para o oriente, para o nascer do sol, como sinal de vida, também os templos cristão colocava o sacrário a oriente, pela mesma razão, o nascer da nova vida em Cristo. No caso do filme, estes edifícios pertencem à Tyrell Corporation que é a empresa responsável pela “construção” dos *Replicantes*, a criação de uma vida artificial, o nascer de uma nova era.

A primeira imagem nesta cena é a de uma coruja. A coruja é símbolo de sabedoria, além disso é um animal de estimação criado artificialmente, a sabedoria que através da tecnologia introduziu a evolução do mundo.

A águia é um símbolo de poder, Tyrell possui o poder da vida *Replicante*, o poder tecnológico e o poder económico. As pirâmides também eram símbolos de poder, eram a porta para uma nova vida, privilégio que estava destinado apenas aos Faraós e aos mais poderosos. Contudo, a pirâmide era também um túmulo, não era um edifício habitacional, ou seja a entrada numa nova vida tinha necessariamente de passar pela morte da condição humana.

No filme há uma nova vida não humana, mas que imita a condição humana, a surgir deste edifício que remete para a imagem das pirâmides. A mensagem implícita é esta: para que os novos seres tenham a possibilidade de viver, o Homem terá que morrer.





Segunda Parte – Desenvolvimento da história

Após a visita à Tyrell Corporation, Deckard começa a investigação sobre o paradeiro dos *Replicantes*. Em todas as cenas a ambiência da cidade é uma constante.

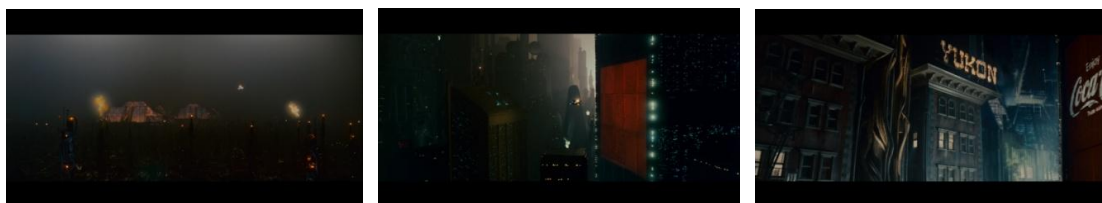
Cenas iniciais - A ambiência da cidade

Quando Deckard sai dos edifícios piramidais, a primeira imagem é uma panorâmica da cidade com as pirâmides ao fundo recortadas pelas luzes. Um veículo, possivelmente o de Deckard atravessa o céu da cidade, fazendo o percurso desde a Tyrell Corporation, até sair pelo lado direito da imagem. Esta imagem também apresenta o estado actual do Planeta Terra. O sol já nasceu, no entanto a cidade mesmo com uma luminosidade diferente, continua imersa na escuridão.

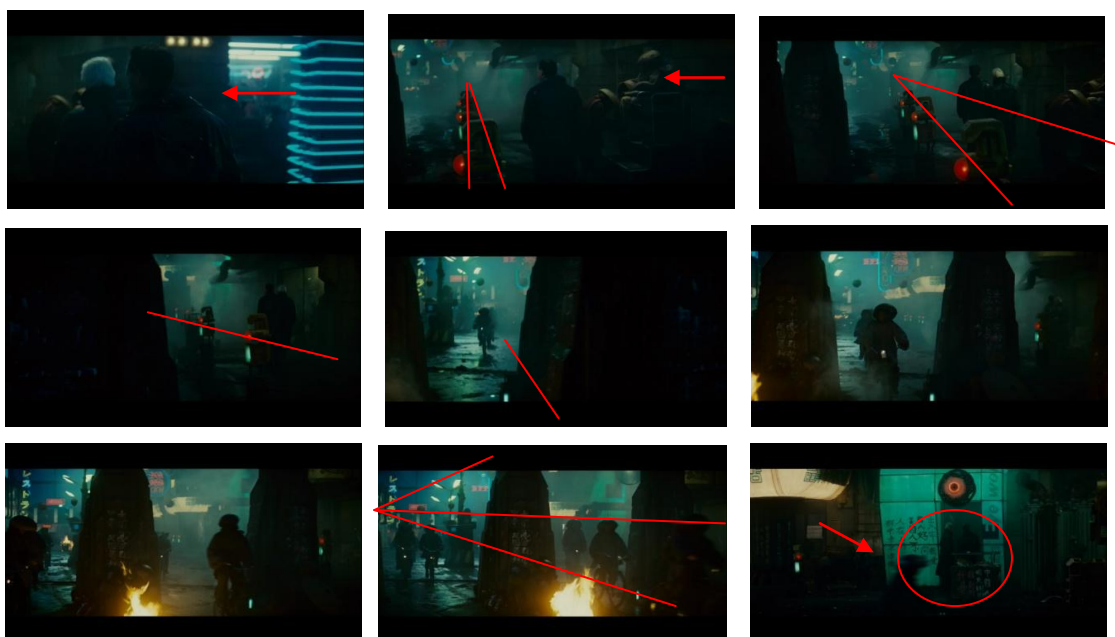
Há um corte, a segunda imagem apresenta a entrada do veículo de Deckard dentro da cidade, a luz do sol da manhã irradia por entre a cidade. A densidade construtiva não permite que o sol chegue às ruas, obrigando os habitantes viver numa escuridão e num inverno constante.

O *Blade Runner*, juntamente com o investigador da polícia que ainda o acompanha, dirigem-se para uma primeira pista sobre a localização dos *Replicantes*, um apartamento que se pressupõe que seja onde estes estejam a habitar.

A primeira imagem do apartamento é a sua inserção urbana. A fachada de um edifício antigo, que suporta grandes letras luminosas e está esmagado entre um edifício idêntico, um monitor onde anúncios passam constantemente, e um edifício mais recente de proporções gigantescas que sobe até ao céu e impede a iluminação natural da cidade.



Após a investigação ao apartamento dois dos *Replicantes* invadem um laboratório para obterem informações do geneticista que aí trabalha. Antes de chegarem ao laboratório encontram-se na rua e percorrem-na. A câmara não segue atrás destes, mas faz um desvio para a esquerda e mostra toda a composição do perfil da rua. Os vários elementos fornecem a perspectiva, dando profundidade à imagem. Um grupo grande de pessoas em bicicletas percorre o espaço. focada uma fachada com um grande olho por cima da porta, onde os dois *Replicantes* entram. Várias bicicletas cruzam a imagem. As bicicletas são o pretexto utilizado para ligar os dois espaços.



Após a entrada no laboratório, Deckard regressa a casa, no entanto o realizador não se limita a mostrar a casa de Deckard. Este inicia a cena com o percurso de carro, onde este vai a ouvir o interrogatório feito ao *Replicante* no início do filme. A primeira imagem é o percurso dentro de um túnel à velocidade de um carro, como se o espectador fosse o ocupante do carro a ouvir a gravação. A câmara mostra a frente do carro, no entanto o espectador continua a ouvir a gravação como se fosse dentro do carro. Aparece um grande plano de Deckard que conduz o carro.

A câmara posiciona-se num ângulo diagonal ao túnel e observa o carro a atravessá-lo, momento em que se ouve o tiro que matou o interrogador, que ecoa pelo túnel.

Há um corte, o carro entra num espaço mais estreito, o acesso ao seu prédio. Há um corte, o carro atravessa um portão em ferro trabalhado e dirige-se ao estacionamento até ficar apenas metade do vidro em frente à câmara. O espectador já sabe quem é que ocupa o carro, este está completamente embaciado e a chuva continua a cair torrencialmente.

Esta cena é muito importante pois mostra outro nível da cidade. Até aqui foram mostrados três níveis, o aéreo, o térreo, onde há o comércio, onde as pessoas circulam, e onde também há tráfego viário. E o terceiro nível é o subterrâneo, que segundo esta cena é aquele que permite o acesso viário aos edifícios. Esta também poderá ser a rede distribuidora dos edifícios habitacionais, como se de bairros se tratassem.



Cena 1 – A casa de Deckard

O túnel percorrido pelo qual Deckard passou na cena anterior, era o acesso ao prédio onde este mora. Esta cena que se segue não se limita a mostrar o espaço interior onde o mesmo vive, mas mostra também a sua posição dentro da cidade através de uma vista de uma varanda exterior, assim como uma pequena referência ao tipo de edifício através do elevador, dado que este se dirige para o 97º andar.

Num espaço onde apenas é visível uma luz do lado esquerdo superior, uma porta abre-se e entra Deckard. A câmara é mantida numa posição fixa, enquanto este entra e de perfil pressiona os dígitos correspondentes ao andar que pretende aceder. A câmara continua fixa e este posiciona-se de costas, para a câmara, ficando recortado pela luz. Uma voz diz. Deckard 97, o que implica que o prédio tem pelo menos 97 andares. Há um corte, a câmara filma Deckard através de plano picado feito ao nível da cintura. Lentamente a câmara começa a circundar Deckard no sentido dos ponteiros do relógio. Na cara deste é visível o reflexo dos números

dos andares que mudam a grande velocidade. Isto pode não ser relevante para a cena, mas é um pormenor que justifica o curto espaço de tempo que o elevador demorou a chegar a um andar tão elevado. A câmara pára quando se encontra numa posição ligeiramente por trás do ombro de Deckard. O elevador já chegou ao seu destino, está presente que alguém o observa e num gesto rápido aponta a arma para alguém que está numa posição atrás da câmara, sem disparar. Instantaneamente, ao perceber que não há perigo, aponta a arma para o tecto em posição de desarmamento: recortada no escuro está Rachel, que o próprio Deckard confirmou ser uma Replicante.

A porta do elevador é filmada de fora, e Deckard sai, sem dirigir qualquer palavra a Rachel, um pouco intimidade com aquela visita. Rachel sai pouco depois e segue-o. Deckard, de frente para a câmara guarda a arma e tenta encontrar a chave de casa. Com a pressa deixa-a cair e Rachel ajuda-o, Deckard aproxima-se ainda mais da câmara olhando para baixo. Deckard está a colocar a chave na fechadura, esta não é uma chave normal, é um cartão magnético. Deckard entra em casa evitando a todo o momento olhar para Rachel. Ao transpor a porta, olha para trás e diz a Rachel para falar com Tyrell. A câmara volta a filmar a cara de Rachel enquanto ela responde que Tyrell não quer falar com ela. Há um corte, no mesmo instante Deckard fecha-lhe a porta na cara onde são visíveis os números 9732. A porta é reaberta, numa reflexão rápida Deckard percebe que foi um acto inconsciente e possivelmente cruel. Em silêncio, levanta o olhar do chão e olha para Rachel, que lhe retribui o olhar. Este vira as costas e empurra a porta para trás, como que dizendo a Rachel para entrar. A câmara filma-a de novo, esta respira fundo, como que a ganhar coragem e decide entrar.

A casa de Deckard está imersa na escuridão. Apenas é visível o padrão dos blocos da parede, que corresponde ao mesmo do elevador e da área de acesso exterior. Ao entrarem na casa apenas se vêem os corpos recortados pela luz artificial que entra por uma parede de vidro. Alguns objectos são visíveis cá e lá. Enquanto conversa com Rachel o ritmo da cena é dado através de vários cortes entre os dois. Em determinado momento Deckard dirige-se à cozinha que está do lado no lado oposto à parede de vidro, esta também tem o mesmo padrão da parede, no entanto a iluminação permite ver que o espaço está sobrelotado. A conversa não acabou bem e Rachel retira-se perturbada.

Num momento de reflexão Deckard dirige-se à varanda do seu apartamento. A câmara mostra uma vista da rua, onde do lado direito se encontra a varanda de

Deckard, da qual é possível ter um vista idêntica. A cidade é desenhada em luz, todos os edifícios ganham volume devido às luzes que os contornam. Através das mesmas é possível verificar que, embora dentro da mesma época, cada edifício tem uma contribuição diferente para o desenho da cidade. O padrão das paredes internas da casa de Deckard mantém-se no exterior do edifício, o que deixa claro que aquele padrão pode não ser um revestimento, mas um bloco construtivo.



Cena 2 – Perseguição e morte da primeira *Replicante*

Ao descobrir a localização da primeira *Replicante*, Deckard, o *Blade Runner*, encontra-a no seu local de trabalho. Ao interceptá-la, Deckard finge-se passar por outra pessoa, no entanto esta percebe que este é polícia, e pretende prendê-la senão mesmo matá-la. Aproveitando a primeira oportunidade atordoa-o com uma cotovelada no estômago e um pancada no pescoço, e aproveita para fugir. Deckard sem assim que recupera sai para a rua em busca da fugitiva.

É um pouco difícil encontrá-la pois existe uma grande confusão nas ruas: gente, trânsito, o ideal para alguém que pretende passar despercebido. Contudo, Deckard consegue encontrá-la e matá-la.

Além da importância que esta cena tem no filme, é importante sublinhar três aspectos particulares da mesma. Em primeiro lugar a roupa da *Replicante*, e em segundo lugar a importância que cidade desempenha nesta cena.

A roupa que a *Replicante* utiliza para sair à rua são umas cuecas e um soutien de cabedal preto, com um impermeável transparente por cima e umas botas até ao joelho. Por muito avançado que seja, é de salientar que está sempre frio e a restante população utiliza casacos grossos de Inverno. Então quais as razões que lavaram à escolha desta indumentária? Esta personagem é uma *Replicante*, parecendo humana, possui imensas características que a diferenciam, uma delas é o facto de não ter sensibilidade à temperatura, ou seja, é-lhe absolutamente irrelevante o facto de estar frio ou calor, ela não sente, e este aspecto é exemplificado em várias cenas do filme com outros *Replicantes*. O facto destes se vestirem como os restantes habitantes é apenas e só por uma questão de camuflagem. Depois para executar uma cena, no meio de muita gente onde a câmara tenta encontrar constantemente a personagem, alguém que ande quase nu na rua, com um impermeável que lhe dá um efeito borboleta, permite que, não só Deckard encontre o seu alvo assim como que o espectador consiga distinguir a personagem no meio da multidão. Por último, os *Replicantes* são máquinas criadas pelo homem que, embora se pareçam com os humanos, foram criados com uma finalidade e com um tempo limite de actuação, como se de um objecto se tratassem. O objectivo destes *Replicantes* é adquirirem mais tempo de vida, e consequentemente a liberdade. No fim desta cena, a personagem ao ser atingida, cai dentro de um montra onde estão dispostos manequins. Devido ao vestuário a personagem confunde-se com os bonecos

inanimados. Não sendo humana, no fundo ela é como aqueles bonecos sem vida, que a partir do momento que deixarem de ser necessários serão colocados no lixo

A imagem da cidade não tem grande relevância nesta cena, dado que se verificarmos bem, raramente aparecem fachadas, ou perspectivas gerais. Contudo o conceito de cidade é que dá sentido a toda a cena. A confusão geral, trânsito completamente bloqueado, os semáforos, a saída do metro, as luzes e as montras. Toda a cena está cheia de pormenores que têm poucas referências espaciais, contudo o somatório visual dos mesmos, convence o espectador de que aquele espaço é real.

Por último, este filme está cheio de indicações bíblicas, o que levou Deckard a identificar esta personagem foi a tatuagem da cobra que ela tinha no pescoço, e a pista que o levou a encontrá-la foi uma escama da cobra que ela costumava utilizar no se espectáculo. Na bíblia a cobra é a representação do Diabo, e esta convence a mulher a comer do fruto proibido, pois através deste seriam como deuses. Neste caso poder-se-ia fazer um paralelo: tal como Deus criou o Homem, o Homem criou os *Replicantes*, e tal como o Homem desobedeceu a deus por querer ser igual a Ele, os *Replicantes* quebraram as regras para se tornarem homens. E tal como na Bíblia a mulher é castigada por convencer o homem, nesta história o primeiro *Replicante* a ser abatido, é feminino e carrega o sinal da traição, a serpente.





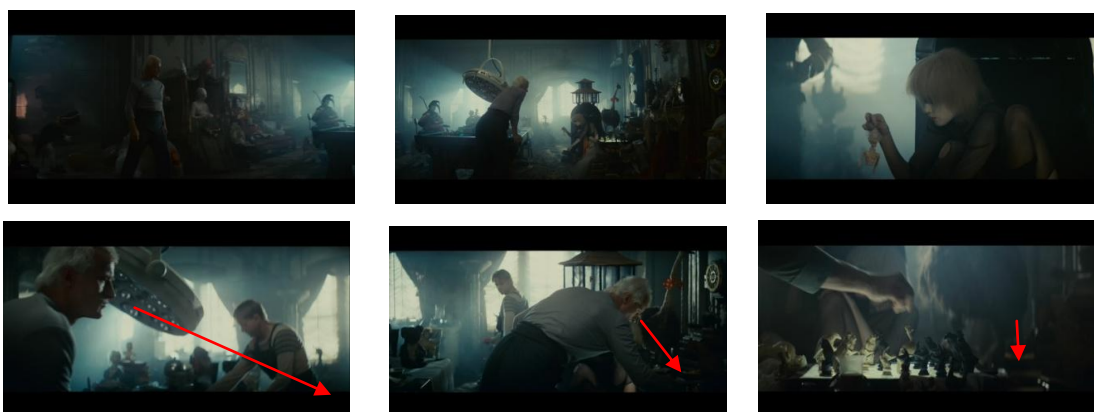
Cena 3 – A casa de J.F. Sebastian

J. F. Sebastian é um dos engenheiros responsáveis pela construção dos *Replicantes*. A casa deste constitui o esconderijo perfeito para os *Replicantes*, por três razões: em primeiro lugar a casa está cheia de bonecos, criados pelo mesmo, que constituem os seus únicos amigos, assim sendo, os *Replicantes*, constituem apenas mais uma das suas criações, dado que ele mesmo é um dos responsáveis pela sua criação. Em segundo lugar, esta personagem é o único habitante de um edifício praticamente abandonado, além disso os contactos sociais deste estão restritos ao trabalho, portanto não há possibilidade de suspeitas. Por último, sendo J. F. Sebastian um dos principais engenheiros da Tyrell Corporation, se ele mesmo não puder alterar o tempo de vida dos *Replicantes*, poderá levá-los até quem possa.

A ambiência do espaço é mostrado através de um plano geral. Os cortes entre planos de corpo inteiro e planos médios fornecem ritmo à cena, no entanto não acrescentam pormenor ao espaço. A cor azulada que entra pelas janelas dá um tom gélido ao espaço. A neblina que se vê ao fundo, através da diminuição do pormenor permite o aumento da profundidade aparente do espaço. Ao redor de todo o espaço são visíveis bonecos empilhados, assim como vários objectos gastos pelo tempo, e

cá e lá aparelhos electrónicos obsoletos, dos quais foram retiadas peças para a construção dos vários bonecos falantes.

É dado relevo ao tabuleiro de xadrez, este contém um jogo inacabado entre o J. F. Sebastian e o Mr. Tyrell, o criador da Tyrell Corporation. O jogo de xadrez chama a atenção de um dos *Replicantes* e torna-se o pretexto para entrar em casa de Mr. Tyrell antes do nascer do sol.



Cena 4 – O quarto de Mr. Tyrell

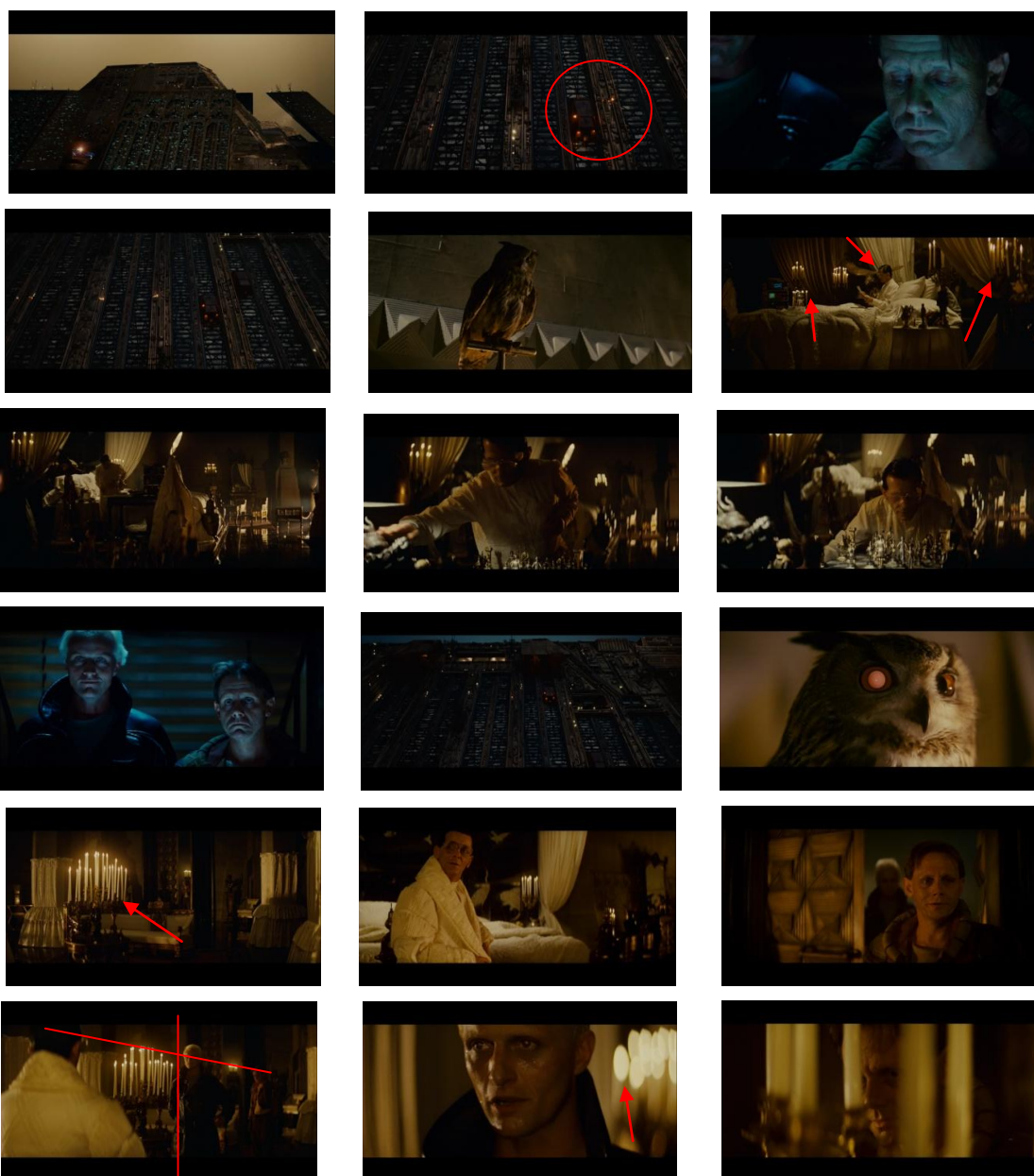
A primeira imagem que aparece na cena seguinte é o edifício da Tyrell Corporation. Um elevador sobe a grande velocidade. Aparece um grande plano de J. F. Sebastian, este é um dos ocupantes do elevador. Ao seu lado está um dos *Replicantes*. O elevador que continua a subir, pára. Aparece de novo a coruja de Tyrell. Das duas vezes que a casa de Tyrell aparece, a coruja é o primeiro elemento ser mostrado: é o sinal introdutório deste homem.

É mostrado um plano da cama de Tyrell, onde este está sentado de perfil a analisar papéis. É irónico verificar que num edifício de tecnologia de topo todo o quarto está iluminado por grandes candelabros de velas, e no entanto não é a luz das velas que o ilumina, mas uma luz eléctrica. Uma voz anuncia a chegada de J. F. Sebastian. Tyrell admira-se pela hora e pergunta o que J. F. Sebastian deseja. Enquanto Tyrell fala há dois cortes, onde são introduzidos dois grandes planos, o primeiro do *Replicante*, e o segundo de J. F. Sebastian. Para responder à pergunta de Tyrell, J. F. Sebastian dá-lhe a indicação para alterar um peça no tabuleiro de xadrez. Aparece de novo o mesmo plano da cama, onde Tyrell ainda está sentado. Este calça os chinelos de costas para a câmara. É mostrado um plano geral do quarto do lado oposto da cama, onde se vê Tyrell em segundo plano a vestir o roupão de frente. Em primeiro plano, ainda pouco iluminado são visíveis as peças de um

tabuleiro de xadrez. No mesmo plano, Tyrell dirige-se até ao tabuleiro e liga o candeeiro iluminando-o. Senta-se, observa-o por alguns momentos e em seguida executa a jogada sugerida por J. F. Sebastian, ficando ainda a meditar sobre a jogada. Enquanto Tyrell pensa alto, Sebastian sugere as suas jogadas, as quais são executadas por Tyrell. A cena é apresentada em cortes alternados das três personagens. A concentração de Tyrell, a expressão de infortúnio de J. F. Sebastian, por estar a trair um amigo, e a expressão de triunfo do *Replicante* que estás pretes a obter o que pretende, encontrar-se cara a cara com o homem que o criou. Após a vitória de J. F. Sebastian, Tyrell dá ordem para que este entre. Volta a aparecer um plano de pormenor da fachada onde o elevador que estava parado começa a subir até atingir o topo. Aparece um plano de pormenor da cara da coruja; sendo este um animal nocturno, mantém-se vigilante.

Ao fundo do quarto uma grande porta, excessiva para um quarto, abre-se. Aparece um plano médio de Tyrell, que aguarda a entrada do seu visitante, pois desconhece que são dois. J. F. Sebastian entra, deixando entrever um vulto através da porta, anuncia um amigo. Tyrell volta a aparecer, e prepara-se para receber esta visita inesperada. A câmara está posicionada por trás do ombro direito de Tyrell, as costas deste emolduram o ponto de foco da imagem. Apercebendo-se de quem é que o espera fora da porta diz que o esperava mais cedo. Este sai da penúmbra e entra no quarto dirigindo-se a Tyrell. O *Replicante* avança até atingir o ponto médio entre J.F. Sebastian e Tyrell, constituindo o centro da imagem e o ponto de foco. Este com um ar ameaçador exige mais tempo de vida, o que Tyrell não lhe pode dar.

Existem duas razões para a iluminação utilizada. Em primeiro lugar esta reflecte a excentricidade de Tyrell, dado que este criou uma máquina que se confunde fisicamente com um ser humano, vive num edifício que se destaca de toda a cidade e tem o aspecto de antigos túmulos Egípcios, e todos os compartimentos da sua casa são de proporções monumentais, o facto de o quarto ser completamente iluminado por velas, até passa despercebido ao espectador mais atento. Em segundo lugar a tonalidade alaranjada que as velas dão ao quarto invoca um ambiente infernal, quando aparecem grandes planos das caras, a desfocagem do fundo transforma as velas em chamas. Esta é uma cena culminante da tensão do filme, todo o ambiente da sala invoca essa tensão para o espectador.



Cena 5 – A captura do terceiro *Replicante*

O *Replicante* mata Mr. Tyrell assim como J. F. Sebastian. Após a descoberta dos corpos é dada ordem de busca do assassino a todas as unidades da polícia. Deckard, que pertence à unidade especial *Blade Runner*, é enviado para investigar o caso. Este contacta para casa de J. F. Sebastian, e alguém que não este, responde à tele-chamada. Deckard constata que algo não está bem, e dirige-se a casa deste.

A primeira imagem desta cena é uma perspectiva da cidade, onde é visível a variedade de edifícios através da iluminação envolvente de muitos deles. O edifício onde morava J.F. Sebastian, que já tinha aparecido anteriormente no filme, está completamente às escuras e destaca-se pelas pesadas colunas de pedra trabalhada

que marcam a entrada principal. Um carro introduz-se na imagem e estaciona ao centro. Aparece um grande plano de Deckard dentro de um carro, que estaciona.

A imagem que deckard tem da fachada através do vidro do carro é mostrada eo espectador. Deckard abre a porta lentamente, sai do carro, olha para o edifício em busca de algo suspeito. Aparece um grande plano da *Replicante* feminina que coloca um véu.

Vê-se a imagem da entrada do edifício emoldurada pelas grossas colunas de pedra. Deckard desloca-se cautelosamente ao centro da imagem. Deckard entra no edifício. A câmara filma Deckard em plano contra-picado do último patamar do edifício, colocando este numa posição de grande vulnerabilidade, dado que este se transforma num ponto dentro da escala do edifício. A câmara movimenta-se para a esquerda, como se o espectador estivesse no lugar de alguém que o observa. Deckard olha para cima, como se pressentisse o olhar sobre si. É dado um grande plano de Deckard, a confirmar que este olha para cima. Surge a nave-diigível que anuncia as viagens interesteraciais passa sobre a cobertura aberta do edifício.

Deckard sobe as escadas, a câmara agora filma-o de baixo, mostrando o quão magnânime é o edifício. Todo o edifício está imerso na escuridão, a pouca luz que há no espaço é azulada e entra pela clarabóia do central do edifício. Há uma neblina que envolve todo o prédio tornando-o mais amplo, assim como mais sinistro.



Após passar outros patamares, Deckard, chega finalmente ao último, onde porta principal é indicada através da iluminação, em excessivo contrastante com a penúmbra de todo o edifício.



Deckard entra, um brinquedo passa por este. Há um corte, aparece de novo um grande plano da *Replicante* mulher, que aguarda a chegada de Deckard. Até este ponto do filme apenas apareceram grandes planos da cara dela. O espectador apenas sabe que ela está dentro do edifício, mas não sabe exactamente onde. A cor do espaço onde esta se encontra é rosada e aconchegante, o que induz para um espaço diferente, contudo, ela está dentro do mesmo edifício que Deckard, que avança para dentro do apartamento.

Aparece a imagem de um quarto cheio de bonecos, onde a *Replicante* se confunde no panorama geral. Este de facto tem um ar muito mais acolhedor do que o resto do edifício devido ao tom rosado que relembra uma casa de bonecas. Contudo, há uma luz azul que penetra no espaço, relacionando-o com o mundo exterior. Deckard penetra neste espaço, e circunda-o à procura de algo estranho. Até que finalmente reconhece a cara da *Replicante*.



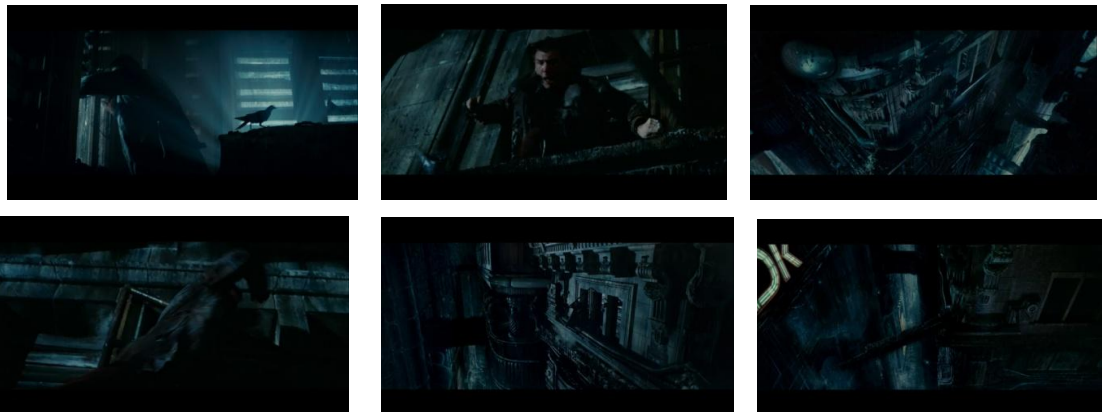
Cena 6 – A captura do quarto *Replicante*

A *Replicante* ataca Deckard, este defende-se acabando por atingi-la. O Replicante que matou Tyrell e J.F. Sebastian regressa a este apartamento e perebe que é o último sobrevivente ao ver o corpo de Pris, a *Replicante* mulher. Aqui começa a caça

ao homem, pois este sendo uma máquina tem uma velocidade e uma força superiores às de Deckard.

O *Replicante* fura um parede com o pulso e parte dois dedos da mão direita de Deckard impossibilitando-o de conseguir disparar.

Este tenta todas as possibilidades de fuga. Ao constatar que está completamente encurralado no interior dentro do apartamento, tenta aceder ao exterior. A cidade aparece completamente abandonada aos seus pés, esta parece apenas um amontoado de pedra sem vida. Não há luzes, nem dentro, nem fora dos edifícios, não se vê a rua, apenas um abismo sem fundo, e não passam quaisquer veículos, em suma não há sinais de vida humana, Deckard está completamente abandonado à sua sorte. Além disso chove torrencialmente, o próprio tempo compadecesse-se deste, que aparentemente não tem escapatório possível.



Conclusão

Neste filme uma nova realidade humana compromete todo o espaço, que tem como resultado a reestruturação de toda uma cidade, concretamente a cidade de Los Angeles.

É interessante constatar que as consequências das escolhas humanas abrangem muito mais do que um simples resultado imediato. Estas alteram a estrutura social que tem um reflexo físico na cidade, influenciando as próprias condições climáticas.

A cidade tem como objectivo garantir a segurança e o bem-estar do ser humano. Neste filme a cidade é completamente subjugada às novas tecnologias, acabando por prejudicar o ambiente e a saúde dos seus habitantes. Assim sendo, perde tudo o

que a caracteriza como Cidade, iniciando um processo de degradação que a levará à ruína.

Conclusão

A importância da cidade na construção da identidade humana

Todo o animal tem um habitat natural. Este consiste numa adaptação à natureza através da construção de estruturas de protecção que visam a sobrevivência das mais variadas espécies. O homem não é excepção, contudo, este adaptou o meio a si, criando um conceito complexo, que vai muito para além do suporte físico ao qual se dá o nome de cidade.

O Homem teve a capacidade de transformar os vários materiais em estruturas cada vez mais resistentes que lhe permitiram não só uma protecção, assim como uma adaptação às mais variadas condições topográficas e atmosféricas. A arquitectura consiste, não só, no resultado da constante adaptação da natureza às necessidades de conforto do homem, como também, à criação de uma obra de arte a partir de um objecto útil.

A cidade surge como um habitat natural para o homem na medida em que responde às suas necessidades mais básicas de comunicação e pertença a um grupo, tal como à sua necessidade de protecção física. Por outro lado esta é também um conceito organizacional que agrega todas as funções inerentes a uma sociedade: a habitação, a alimentação, a actividade financeira, o lazer e a convivência.

O percurso do Homem não pode ser vazio de sentido. São necessárias referências que o orientem na vida. Os elementos fundamentais do espaço existencial são: a meta, o centro e o limite. A meta é o que motiva a caminhada, é a razão que acciona qualquer actividade. O centro orienta sempre a viagem, define a direcção certa e a errada. O limite define a estrutura do trajecto, não é possível uma orientação num espaço completamente aberto, através de um limite é excluído o que não interessa.

Toda a actividade humana é expressa espacialmente, a habitação, o trabalho, o lazer são definidos através da ocupação de espaços. O mundo é apreendido pelo ser humano através do espaço. Assim sendo, o espaço físico tem que reflectir o espaço existencial que dá sentido à vivência humana. O local de trabalho, a mercearia, o cinema, a casa, são metas do dia-a-dia que originam a azáfama citadina. As torres, os cruzamentos, as praças, as Igrejas, são centros que indicam o posicionamento dentro da cidade em relação à meta a atingir. As fachadas, os passeios, as muralhas, no caso de cidades antigas, definem limites e estruturam o espaço, excluindo as áreas que não são transitáveis, ou que anulam o acesso à meta pretendida como é o caso das muralhas.

A apreensão do mundo só é possível através de uma estabilidade física que permita ao indivíduo o conhecimento progressivo do espaço que o rodeia. A sua identidade depende da relação que estabelece com o próprio espaço. Em primeiro lugar a nível físico, este tem que ser um local que o proteja e lhe dê segurança, tem que ser um *abrigo*. Em segundo lugar a nível psicológico que se expressa em quatro aspectos: sentimental, relacional, direccional e estético:

- A nível sentimental, tem que ser um espaço que integre o indivíduo, e que o faça sentir parte de algo, mais concretamente numa família, num bairro e numa cidade, tem que constituir o denominado *lar*.

- A nível relacional, tem que ser um espaço propício ao relacionamento humano, que permita a convivência entre os vários indivíduos, pois é através do relacionamento que o indivíduo é inserido no mundo assim como é através do relacionamento que o indivíduo constrói e muda o mundo.

- A nível direccional, o indivíduo tem que orientar; este necessita de referências para se orientar na cidade, o que faz com que estruture mentalmente o espaço permitindo que não se perca, e que se sinta sempre dentro de uma rota definida, este aspecto também tem repercussões existenciais, o estar no bom caminho da vida, orientado na vida.

- Por último a nível estético, tem que ser um espaço visualmente agradável, que induza a calma e a satisfação, não só dentro da casa assim como dentro da cidade.

O espaço físico da cidade foi construído pelo Homem. Assim sendo é o reflexo do mesmo. Por outro lado destina-se ao Homem, pois este é o seu único utilizador. A cidade é fundamental na construção de uma identidade humana dado que lhe fornece um referencial espacial e existencial.

A construção da cidade na criação de uma identidade própria

A construção da cidade é definida pela actividade humana, pelos vários acontecimentos históricos e pela localização geográfica que define as condições topográficas e as condições climáticas a que a cidade está sujeita.

Além destes, o poder vigente também é um factor fundamental na estruturação da cidade. Quando a cidade surge organicamente, a sua construção é o resultado da agregação estrutural de respostas imediatas a necessidades comuns, originando uma malha irregular, bem conhecida por aqueles que a utilizam. Por outro lado

quando existe um objectivo de demonstração de domínio, quer seja político, religioso ou económico, a cidade é o expoente máximo de representação pública do poder, assim sendo a sua estrutura é representativa do mesmo.

Todas as cidades têm uma identidade própria que as distingue umas das outras. Paris, não é Paris só pela torre Eiffel, há todo um conjunto de elementos que a definem, os telhados, as avenidas, os vários monumentos que vão desde o Louvre até à Basílica do Sacré Coeur. Assim como Berlim, não é Berlim apenas pelo muro que dividiu a cidade, mas por todos os elementos que já a definiam antes dos acontecimentos fatídicos do início do séc. XX, os palácios, o Tiergarten, as portas de Brandeburgo que são um dos principais símbolos da cidade. Esta identidade não surge de um momento único na história, mas é a soma de várias camadas. Cada camada conta uma história e apresenta uma mentalidade cultural diferente que está reflectida na arquitectura. O somatório das várias camadas conta a história da cidade e a sua formação o longo do tempo.

A cidade é um organismo vivo que está em constante mutação, e o seu processo de crescimento, nascimento, maturação e aquisição de uma identidade assemelha-se ao do próprio homem, contudo, o homem nasce para morrer, e a cidade nasce para permanecer. Esta tem como objectivo facilitar a vida humana no curto espaço de tempo em que vive, num processo ideal, a cidade tenderia para a perfeição. Assim sendo, esta é o contributo de cada homem para a sobrevivência da geração seguinte e consequentemente para a sobrevivência da própria humanidade.

A construção de limites físicos às personagens e a construção mental do espaço através do conhecimento prévio do espaço real.

Nenhum ser tem um percurso livre de limites ou de obstáculos, mesmo na natureza o indivíduo utiliza referências espaciais que o ajudam a escolher caminhos e a orientar no espaço.

Quando se constrói cidade, as referências têm que estar presentes, assim como todas as funcionalidades que lhe dão vida, este factor é muito importante. Tudo o que é natural à cidade é-lhe fundamental, para a tornar mais habitável. Uma cidade onde não existe comércio, ou onde todas as funções estão segregadas, torna-se numa cidade fria e desprovida de relações humanas, transformando o homem num mero peão.

Os serviços, as lojas, os cafés, as árvores, a diferenciação do edificado, as estátuas, os chafarizes, os rios, os cruzamentos, as praças, não servem apenas para embelezar a cidade, estes servem em primeiro lugar para dinamizar o percurso do indivíduo e em seguida são óptimos elementos de orientação. Alguém que não conheça a cidade e a percorre pela primeira vez pode apreciar cada momento do percurso através de novas sensações incutidas pelo ambiente do espaço. Por outro lado alguém que mora na cidade há muito tempo e já automatizou toda a sua estrutura, sabe que ao chegar a determinada estátua, está a meio do caminho total que pretende percorrer para chegar ao seu destino, também sabe que em determinado cruzamento pode optar entre três percursos diferentes para chegar a casa no entanto cada percurso permite-lhe resolver três situações diferentes, mercearia, correio ou escola, por último se alguém o interceptar na rua para obter informações, saberá responder com pormenor ao percurso dando-lhe as referências mais importantes para que não se perca.

Além dos elementos de orientação espacial, há a realidade física do espaço, que embora não possa ser apreendida na sua totalidade pelo indivíduo, é assumida como tal. O olho humano não pode abranger a escala do edifício, a não ser que esteja num ponto superior, contudo, é obrigatoriamente necessário que um edifício isole um espaço interior de um espaço exterior. Uma rua, por muito longa que seja, é um segmento de recta, portanto terá sempre um princípio e um fim, que pode ser um cruzamento, uma bifurcação, uma intersecção, uma rotunda ou uma praça. Por outro lado uma praça é sempre limitada, quer integralmente por edifícios ou por vias. Quando um indivíduo está no centro de uma praça, mesmo que a sua visão não consiga abranger a totalidade da mesma, este constrói mentalmente a totalidade da praça através da soma das partes, e assim, quando está a olhar para um dos lados, este sabe o que acontece fisicamente nas suas costas.

No cinema, o espaço de movimentação é o mesmo espaço utilizado na vida real. As várias personagens são inseridas num contexto que, independentemente de ser equivalente ao do espectador, o identifica e assume como existente, através do conhecimento de conceitos de espaço pré-definidos como a cidade, a rua, a praça, o edifício ou mesmo o quarto. Por outro lado os limites impostos aos actores são idênticos aos limites reais. Estes não podem atravessar uma parede, a não ser que tenham super poderes que os destaquem da condição humana; para atravessar diferentes espaços interiores o mais natural será utilizar uma porta.

Se os vários cenários forem filmados em locais pré-existentes, estes serão facilmente credíveis pelo público. Se forem filmados em locais com uma ambiência aproximada ao que se pretende, facilmente sofrerão os ajustes necessários. Por último, se forem construídos em estúdio, não poderão abdicar dos pormenores que os fazem credíveis, por exemplo, uma mercearia tem que ter os vários produtos expostos que a caracterizam, um café tem que ter um balcão e várias mesas, além dos pormenores que dão carácter ao espaço, os placards de promoções, no caso das mercearias, a decoração personalizada do café.

Tal como o olho humano, a câmara não consegue abranger a escala completa dos edifícios. Assim sendo, no caso de cenários construídos, apenas tem que sugerir que estes lá estão, e uma vez que não serão utilizados, podem ser representados por uma fachada. O facto de numa situação normal um indivíduo não conseguir ver o edifício completo, leva a que a mera sugestão do mesmo seja aceitável como real. Um quarto é normalmente constituído por quatro paredes, no entanto, a câmara apenas mostra duas, o espectador completa o espaço mentalmente, assumindo que este é constituído por quatro paredes que no entanto não estão lá, isto acontece porque o espectador conhece *apriori* o espaço que está a ser utilizado.

O cinema é a arte de ilusão do espaço porque sugere um espaço que na realidade não existe, com base no que o olho humano apreende do espaço real. Esta ilusão apenas é possível em primeiro lugar devido ao conhecimento prévio do espaço real por parte do realizador e cenógrafo que sugere um espaço através da câmara e em segundo lugar por parte do espectador que constrói mentalmente o espaço. O cinema depende inteiramente dos espaços da realidade para ser compreensível, de outra forma o espectador não identificaria o espaço e a mensagem não seria transmitida.

A cidade como definidora de uma história

A cidade pode definir uma história em três aspectos: em primeiro lugar pela sugestão de um tema, em segundo lugar pela determinação de um espaço concreto, e em terceiro lugar pela criação de uma ambiência associada.

Ao escolher uma cidade onde se vai desenrolar a acção, esta sugere vários temas que estão directamente associados à sua história e identidade. Os temas podem ser o mais variados possível, desde românticos, históricos, policiais, *suspense* ou acção, e poderão retratar as mais variadas épocas sem necessariamente apresentar a

imagem que conhecemos hoje dessa cidade. Contudo, estes estarão sempre relacionados com a génese da mesma.

Por outro lado, ao escolher uma cidade concreta, esta comporta uma infra-estrutura definida, ao nível físico, uma rua que acede a determinada praça, um beco sem saída, uma rua que tem continuação sobre uma ponte, que é determinante para o desenrolar da história, e ao nível social, uma avenida, uma praça ou mesmo um bairro que são determinantes para a caracterização das personagens.

Por último, a ambiência que se pretende dar ao filme pode estar directamente relacionada com a imagem da cidade em si, os canais de Veneza, os toldos de Sevilha, os telhados de Paris, a monumentalidade do antigo Egipto ou mesmo da cidade de Roma, são imagens que associadas à sua luz, descrevem toda uma vivência.

A cidade como personagem no cinema

Um filme, seja ficcional ou documental, vive essencialmente da sua narrativa e das suas personagens. É a narrativa de um discurso ao longo de um filme e a interacção entre estas que fornece um enredo e trama, bem como sentido a uma peça fílmica.

Uma cidade é a expressão física mais abrangente do passar do tempo. Assim sendo constitui uma testemunha silenciosa, contudo, visível e absolutamente relevante, da história de uma cidade e de um povo. Devido a isso cada cidade possui uma identidade que a torna única e inimitável, destacando-a de todas as outras.

Quando uma história acontece numa cidade, seja esta concreta ou inventada, é importante que apresente, além da referência temporal, toda a ocupação territorial ao longo dos tempos, que justifique toda a vivência e cultura daquela população e concretamente das personagens apresentadas e da sua vivência. O filme Blade Runner é um bom exemplo disso: este localiza-se em Los Angeles, uma cidade que existe actualmente, e que tem uma configuração espacial bem definida. Contudo, a história deste filme passa-se num futuro longínquo e desconhecido, apresentando uma imagem nova da cidade. A imagem construída da nova cidade é credível porque apresenta uma configuração próxima da cidade actual, com várias camadas construtivas adicionadas, que expressam a evolução temporal da mesma. Houve a preocupação de construir uma imagem evolutiva com base na cidade actual, para que esta fosse aceite como uma imagem credível do futuro.

A ambiência da própria cidade influencia a identidade das personagens, o ambiente soturno e escuro que pode ser dado por uma cidade industrializada e fria, entranha-se na alma das personagens e torna-as melancólicas e tristes, enquanto um ambiente onde abunda a luz e a cor, as personagens são mais dinâmicas, mais saudáveis e mais atractivas. É verdade que no cinema a luz e a cor não correspondem à realidade, ou seja, são elementos induzidos com o intuito de transpor sensações para o espectador. Contudo, poder-se-á comparar a ambiência cinematográfica com a ambiência da realidade. Um dia de sol é muito mais agradável do que um dia de chuva. Os dias encobertos deprimem muito mais as pessoas tornando-as mais melancólicas e angustiadas. Uma cidade a Norte da Europa terá menos luminosidade do que uma cidade ao Sul, contudo, as condições atmosféricas inerentes à localização geográfica podem ser melhoradas ou intensificadas com a configuração física da cidade, desde a escala do edifício à escala da cidade.

Por outro lado a configuração física da cidade terá influência nas próprias personagens e nas relações que estabelecem entre elas. Nos dois casos de estudo apresentados, isso é notório. No filme *O Fabuloso destino de Amélie Poulain*, a acção tem lugar num bairro de Paris com edifícios habitacionais que têm em média cinco pisos, de uma arquitectura orgânica e vernacular inseridos numa malha urbana irregular. As várias personagens deste bairro exercem uma cumplicidade entre si que apenas é possível devido à escala e ao carácter do mesmo. No caso do *Blade Runner*, a acção desenrola-se em toda a cidade, a qual está dividida em vários níveis, e nenhum deles apresenta uma identidade definida, nem uma vivência característica, encontrando-se muitos edifícios vazios e deteriorados. As várias personagens vivem isoladas umas das outras, a relação entre elas não se dá através da vivência de um bairro pois este não existe, mas sim, através do meio profissional.

Como demonstrado, a cidade no cinema não é simplesmente um fundo que se limita a preencher o segundo plano do ecrã. É muito mais do que isso, a cidade participa na acção na medida em que é o principal elemento definidor da mesma. Por outro lado esta permite dar profundidade física através dos pontos de fuga, assim como profundidade histórica através da arquitectura. E finalmente esta é o principal meio construtor da ilusão espacial. Mesmo que grande parte da acção tenha lugar em espaços interiores, estes estão sempre referenciados a uma cidade e a uma cultura. A cidade é o elemento que torna a história cinematográfica credível.

A cidade como cenário da vivência humana

Transpondo a imagem da cidade para a ambiência urbana, esta nunca funciona como um pano de fundo. E, embora as actividades tenham uma grande influência na sua definição, a mesma não resulta de uma mera agregação construtiva. Uma actividade pode gerar uma urbanização, contudo, a imagem da cidade está directamente relacionada com a cultura local, assim como com correntes artísticas e poderes políticos, elementos determinantes para a identidade de cada cidade que, com o recente desenvolvimento turístico, é cada vez mais uma fonte de rendimento.

Além disso a imagem da cidade é também uma forma de identificação dos seus habitantes, as memórias visuais permitem que este se identifique com o seu espaço circundante, e que sejam localizados pelos habitantes exteriores, uma pessoa que habite em Berlim, identifica-se com a cidade, e quando se menciona a um habitante de Paris que se vive em Berlim, este associa a imagem do seu interlocutor ao da sua cidade e vice-versa.

No ambiente cinematográfico, o espaço determina a acção, contudo, a acção é definida com antecedência, e como referido anteriormente o espaço cinematográfico constrói uma ilusão e não um espaço habitável. Contudo, a arte imita a vida, e o espaço cinematográfico imita o espaço urbano que, ao contrário do espaço cinematográfico é construído para ser utilizado e a sua definição é absolutamente determinante e essencial na acção diária dos seus habitantes.

A dinâmica visual é importante para a orientação espacial, e as várias actividades determinam a vivência de cada zona da cidade que definem o chamado tecido urbano. Por outro lado a estrutura física da cidade separa os espaços privados dos espaços públicos, definindo os percursos possíveis entre o local A e o local B, isto impede um percurso directo contudo torna a viagem muito mais rica e estimulante.

A cidade será sempre o cenário da vivência urbana, a sua estrutura permite a orientação, as actividades a vivência, e a imagem da cidade é a forma de publicidade dos políticos e a obra de arte do arquitecto. Todos os grandes impérios tiveram a cenografia como forma de declaração de poder, e ainda hoje, as grandes construções são a forma de deslumbrar as populações, e de publicitar a cidade no mundo.

O cinema como espaço de meditação do arquitecto

Como todas as artes o cinema retrata a vivência do próprio homem. Esta tem como objectivo meditar sobre qualquer assunto pertinente na sociedade, independentemente do tempo cronológico em que a acção se passa. Isto é, quando a acção de um filme retrata o ano de 1500 que no entanto foi realizado no ano 2000, a diferença temporal obrigatoriamente compromete a análise histórica, em primeiro lugar será descrita à luz do pensamento do ano 2000, e depois tem uma distância de 500 anos de estudos daquela mesma época que permitem uma visão imparcial do acontecimento, que pode ser histórico ou não, o que nos leva ao terceiro aspecto desta arte e de todas as artes.

Qualquer arte pretende transmitir uma mensagem, como já foi referido. Para que a mensagem seja transmitida no cinema, o espectador tem que se identificar de algum modo com as personagens. A razão pela qual as boas obras de arte nunca perdem o valor é porque têm sempre por base a condição humana, a qual nunca muda. Assim sendo todas as histórias se tornam metáforas da actualidade de cada homem que comportam uma mensagem intemporal.

A arquitectura é sempre representativa de uma época e de um pensamento, no entanto, ao contrário das outras artes esta tem sempre uma presença activa na vida do homem, pois preenche um espaço na cidade e é constantemente readaptada e reutilizada pelo homem. Esta é o testemunho presente da passagem do tempo, que através de edifícios antigos relembra o passado, e nas constantes remodelações citadinas, desperta para um tempo futuro.

A estrutura da cidade tem influência na vivência do próprio homem, as áreas com uma melhor exposição solar serão sempre mais apetecíveis do que as áreas ensombradas, fazendo com que as mesmas desçam de valores a nível do mercado imobiliário e sejam mais facilmente ocupados por grupos marginais, o que pode levar a graves problemas no tecido urbano. Isto não quer dizer que uma zona ensombrada seja necessariamente uma zona marginalizada, existem muitos outros factores de influência que um arquitecto nunca pode negligenciar, pois são fundamentais para o sucesso ou declínio de uma área urbana.

A cidade do cinema não pode ser transposta literalmente para a realidade, porque as histórias representadas seguem um percurso limitado de um conjunto de personagens, e apenas representam uma vivência, nunca a copiam na sua totalidade, isto porque o homem é um ser complexo, e as histórias reais nunca têm

uma narrativa fechada, cruzam-se sempre com um número infindável de outras histórias. Contudo, como apresentado ao longo desta tese, a configuração do espaço físico da cidade é o resultado da acção do próprio homem, e o mesmo espaço tem uma grande influência na vivência de cada habitante, assim como em todo o sistema social da cidade. Assim sendo o cinema pode ser utilizado como espaço de meditação do próprio arquitecto, na medida em que este pode comparar as diferentes ambiências resultantes dos diferentes percursos históricos e urbanísticos nas várias cidades, e verificar a acção que exerce na vivência das pessoas que a habitam ao longo da história do filme, sem contudo comprometer o espaço real da cidade.

Possibilidades de continuidade de estudo

No desenvolvimento deste trabalho constatou-se que, embora completa, esta tese apresenta várias possibilidades de continuidade de estudo que fazem dela apenas o início de um trabalho mais complexo.

Nesta abordagem foram escolhidos dois modelos tipo de cidade, a Cidade - Poder e Cidade da Tradição, seria interessante fazer este mesmo estudo com mais dois modelos de cidade, a Cidade Espontânea, que inclui as áreas de favelas, e Slum's, e a Cidade Museu, considerando os crescentes e inquietantes casos em Portugal de cidades património que perdem a sua função de cidade transformando-se em meras memórias museológicas.

A segunda possibilidade de estudo é a influência que as várias imagens cinematográficas têm na construção das cidades actuais. Nesta tese foi apresentada a forma como se deve encarar a cidade a nível cinematográfico, contudo, muitos profissionais ficam apenas pela parte visual, sem contudo perceberem a origem dessa imagem e as consequências a que a mesma tem na vivência humana. Nas cidades de hoje é frequente a construção de obras de arquitectura absolutamente destinadas ao impacto visual, que além de não funcionarem têm um efeito catastrófico no tecido urbano.

Por fim seria interessante fazer um estudo focado no trabalho de realizadores concretos que sempre se focaram numa cidade concreta, ou que utilizam a cidade como elemento principal da descrição da acção, e ler a imagem da cidade através do olhar de cada um deles.

42.523 palavras

BIBLIOGRAFIA

Livros:

- ABLAN, Dan; *Cinematography and Directing*; New Riders; 2002;
- AFFRON, Charles; *Sets in Motion - Art Director and Film Narrative*; Rutgers University Press; New Jersey; 1995;
- ALEXANDER, Christopher; «A city is not a Tree», *in Architectural Forum*; 1965;
- BACHELARD, Gaston; *A poética do espaço*; Martins Fontes; São Paulo; 5ª edição; 2000;
- BARSACQ, León; *Caligari's Cabinet and other Grand Illusion - An history of Film Design*; New York Graphic Society; Boston; 1976;
- BARSACQ, León; *Le Décor de Film*; Editions Seghers - Cinéma Club; 1974;
- BENEVOLO, Leonardo *et al*; *Projectar a Cidade Moderna*; Editorial Presença; Lisboa; 1987;
- BERTHOMÉ, Jean-Pierre; *Le Décor au Cinema*; Cahiers du Cinéma; Paris; 2003;
- BROOKER, Darren; *Essential CG Lightning Techniques*; Focal Press; Oxford; 2003;
- CHOMBART DE LAUWE, Paus-Henry; *Des Hommes et des villes* ; Payot ; 1970 ;
- CHOAY, Françoise; «El Reino de lo Urbano y la Muerte de la Ciudad», *Lo Urbano en 20 autores contemporâneos*; Escola Técnica Superior d'Arquitectura de Barcelona; Barcelona; 2004;
- CHOAY, Françoise; *O Urbanismo, Utopias e Realidades, uma Antologia*; Perspectiva; São Paulo; 2003;
- COLQUHOUN, Alan; *La arquitectura moderna, una historia desapasionada*; Gustavo Gili; Barcelona; 2005;
- COOK, David; *A History of Narrative Film*; W.W. Norton & Company; New York; 1996;
- COOK, Pam; *The Cinema Book*; BFI Publishing; London; 1992;
- CORBOZ, André; «El Territorio como Palimpsesto», *Lo Urbano en 20 autores contemporâneos*; Escola Técnica Superior d'Arquitectura de Barcelona; Barcelona; 2004;
- CORREA, António Bonet; *Las Claves del Urbanismo*; Editorial Planeta; Barcelona; 1995;

- COWAN, Alexander; STEWARD, Jill; *The city and the senses: urban culture since 1500*; Ashgate; 2007;
- CULLEN, Gordon; *Paisagem Urbana*; Edições 70; Lisboa; 1971;
- DE MEYER, Dirk *et al*; *The urban condition: space, community, and self in the contemporary metropolis*; Ghent Urban Studies Team; Rotterdam; 1999;
- ELSSEN, Albert E. *et al*; *La arquitectura como símbolo de poder*; Tusquets; 2ª edição; Julho 1978;
- GALLARDO, Arnold; *3D Lightning: History, Concepts and Techniques*; Charles River Media; Rockland; 2001;
- GALLARDO, Arnold; *The Psychology of Seeing and Perception*; Charles River Media;
- GANSLANDT, Rüdiger; *Handbook of lightning design*; Rockland; 2001;
- GOITIA, Fernando Chueca; *Breve História do Urbanismo*; Editorial Presença; Lisboa; Fevereiro de 2003;
- HABRAKEN, N.J.; TEICHER, Jonathan ; *The Structure of the Ordinary: Form and Control in the Built Environment*; MIT presspaper edition; 2000;
- KANDINSKY, Wassily; *Ponto Linha Plano*; Edições 70; Lisboa; 2ª edição; 1970;
- KAHRS, John; *Pixel Cinematography*; Siggraph '96; 1996;
- LAMAS, José M. Ressano Garcia; *Morfologia Urbana e Desenho da Cidade*; Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia; Lisboa; Outubro de 2000;
- LEES, Andrew; *Cities perceived: urban society in European and American thought, 1820-1940*; Manchester University Press; 1985;
- LOBRUTTO, Vincent; *The Filmmaker's Guide*; Allworth Press; New York; 2002;
- LYNCH, Kevin; *A Imagem da Cidade*; Edições 70; Lisboa;
- LYNCH, Kevin; *A Boa Forma da Cidade*; Edições 70; Lisboa; Abril de 2007;
- MARNER, Terence; *A Realização Cinematográfica*; Edições 70; Lisboa; 1999;
- MARNER, Terence; *Film Design*; Tantivy Press - London Film School; London; 1974;
- MASCELLI, Joseph V.; *The 5 C's of Cinematography*; Silman James – Press; 1970;

- MATTOSO, José, *et al*; *Portugal, O sabor da terra, Um retrato histórico e geográfico por regiões*; Círculo de Leitores; Lisboa; 2010;
- MERLEAU – PONTY, Maurice; *Fenomenologia da Percepção*; Martins Fontes; São Paulo; 2ª edição; Abril de 1999;
- MERLEAU – PONTY, Maurice; *O olho e o espírito*; Vega; 4ª edição; 2002;
- MILLERSON, Gerard; *Lighting for television and Film*; Focal Press; 1991;
- MONTANER, Josep Maria; *Sistemas Arquitectónicos Contemporáneos*; Gustavo Gili; Barcelona; 2008;
- NIEMEYER, Oscar, *et al*; *Brasília Brasiliae Cor*, Escritório de Propaganda e Expansão Comercial do Brasil em Lisboa; Lisboa;
- NORBERG – SCHULZ, Christian; *Existencia. Espacio y Arquitectura*; Editorial Blume; Barcelona; 1975;
- NORBERG – SCHULZ, Christian; *Meaning in Western Architecture*; Studio Vista; Londres; 1980;
- NOWELL-SMITH, Geoffrey “*et al*”; *The Oxford History of World Cinema*; Oxford University Press; New York; 1999;
- PENDERGAST, Tom; *International Dictionary of Film and Filmmakers*; St. James Press- Gale; Farmington Hills; 2000;
- PRESTON, Ward; *What an Art Director Does*; Silman-James Press; Beverly Hills, 1994;
- RODRIGUES, Maria João Madeira; *Arquitectura*; Quimera; 2002;
- UNWIN, Raymond; *Town Planning in Practice na Introduction to the Art of Designing Cities and Suburbs*; Princeton Architectural Press; New York; 1994;
- WHEATER, C. Philip; *Urban habitats*; Routledge; Nova Iorque; 1999;

Filmes:

- BECKER, Wolfgang; *Good Bye Lenin*; X-Filme Creative Pool, Westdeutscher Rundfunk (WDR), Arte; Alemanha; Fevereiro de 2003;
- CURTIZ, Michael; *Casablanca*; Warner Bros. Pictures; Estados Unidos da América; Maio de 1945;
- JEUNET, Jean – Pierre; *O Fabuloso Destino de Amélie*; Claudie Aussard Productions, Union Générale Cinématographique; França; Abril de 2001;
- LANG, Fritz; *Metropolis*; Universum Film; Alemanha; Janeiro de 1927;

- MEIRELLES, Fernando; *Cidade de Deus*; 02 Filmes, VideoFilmes; Brasil; Maio 2002;
- MÉLIÈS, Georges; *Le voyage dans la lune*; Star Film; França; Outubro de 1902;
- POLANSKI, Roman; *O Pianista*; R.P. Productions; Polónia e Estados Unidos da América; Maio 2002;
- RIEFENSTAHL, Leni; *Olympia*; International Olympic Committee, Olympia Film, Tobis Filmkunst; Germany; Abril de 1938;
- RIEFENSTAHL, Leni; *Triumph des Willens*; Leni Riefenstahl – Produktion, Reichspropagandaleitung; Alemanha; Março de 1935;
- SCOTT, Ridley; *Blade Runner*; The Ladd Company; Estados Unidos da América; Junho 1982;
- SHYAMALAN, M. Night; *The Village*; Touchstone Pictures; Estados Unidos da América; Julho de 2004;
- WELLES, Orson; *Citizen Kane*; Mercury Productions, RKO Radio Pictures; Nova York; Outubro 1941;
- WELLES, Orson; *The Tragedy of Othello: The Moor of Venice*; Mercury Productions, Les Films Marceau; Estados Unidos da América, Itália, França, Marrocos; Junho de 1955;
- WENDERS, Wim; *As Asas do Desejo*; Road Movies Filmproduktion; Berlim; Maio 1988;
- WENDERS, Wim; *Lisbon Story*; Madragoa Filmes, Road Movies Filmproduktion; Alemanha, Portugal; 1994;
- WILDER, Billy; *Irma La Douce*; Mirisch Corporation, Phalanx Productions; Estados Unidos da América; Junho de 1963;